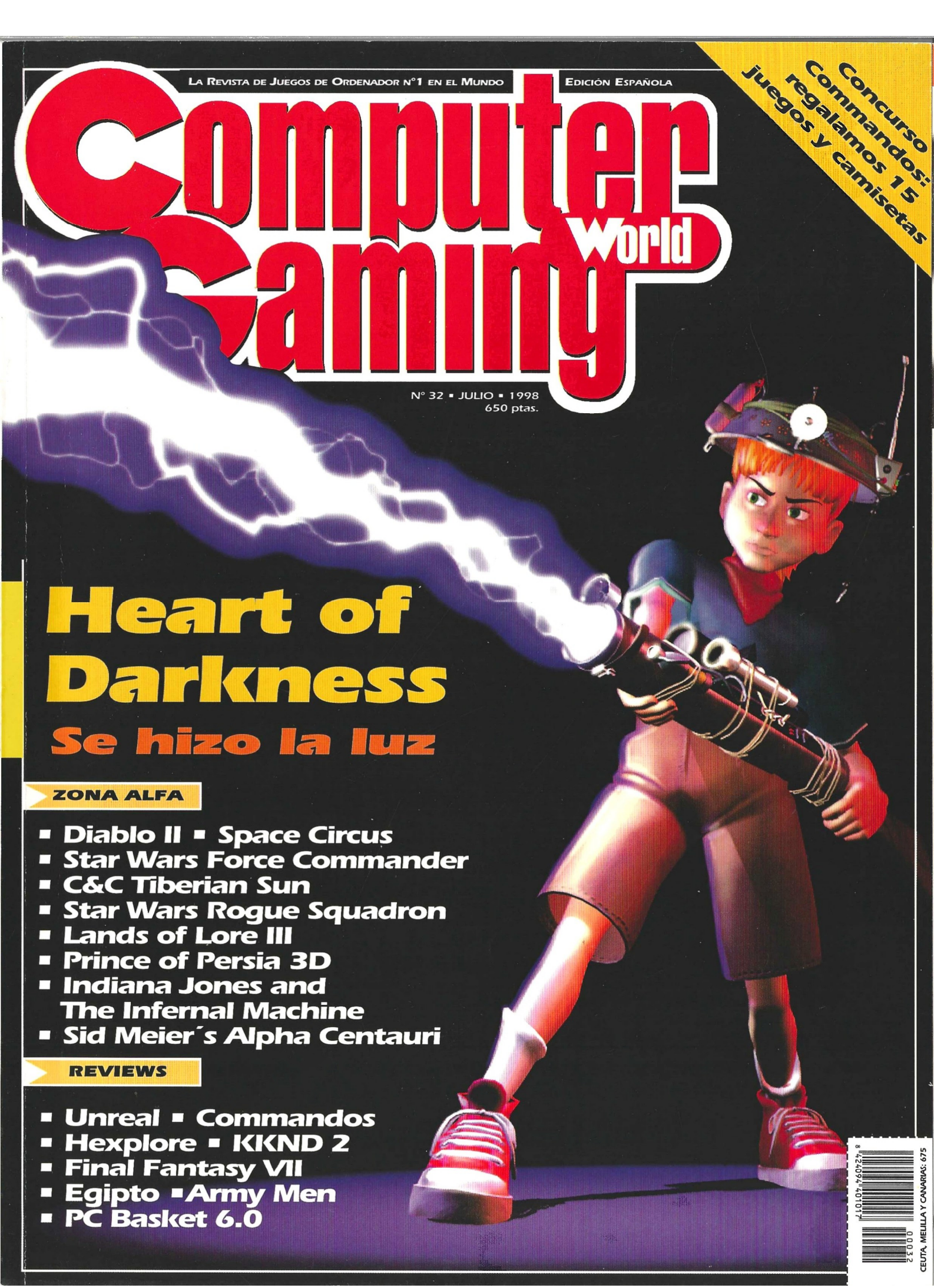
La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Concurso Commandos: regalamos 15 juegos y camisetas

Nº 32 ▪ JULIO ▪ 1998
650 ptas.



Heart of Darkness

Se hizo la luz

ZONA ALFA

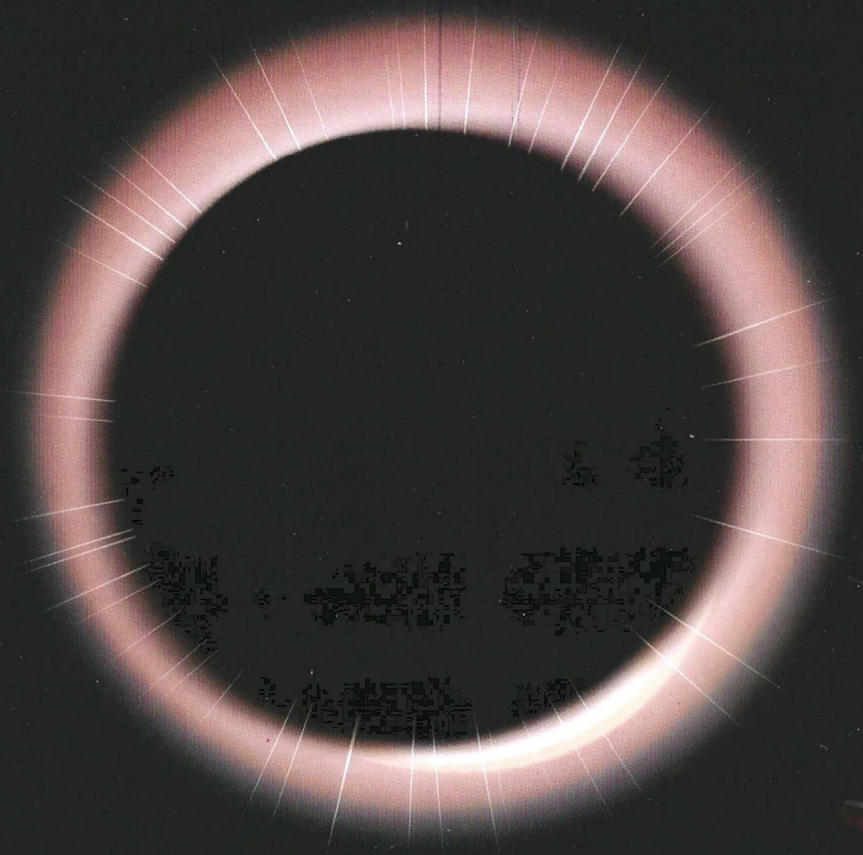
- Diablo II ▪ Space Circus
- Star Wars Force Commander
- C&C Tiberian Sun
- Star Wars Rogue Squadron
- Lands of Lore III
- Prince of Persia 3D
- Indiana Jones and The Infernal Machine
- Sid Meier´s Alpha Centauri

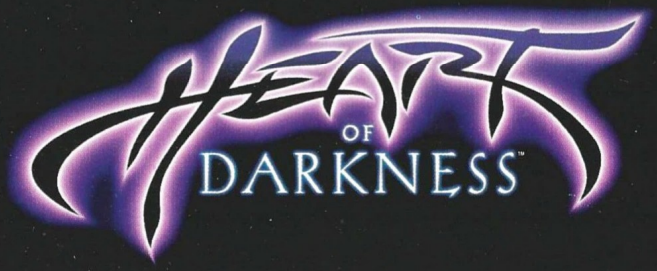
REVIEWS

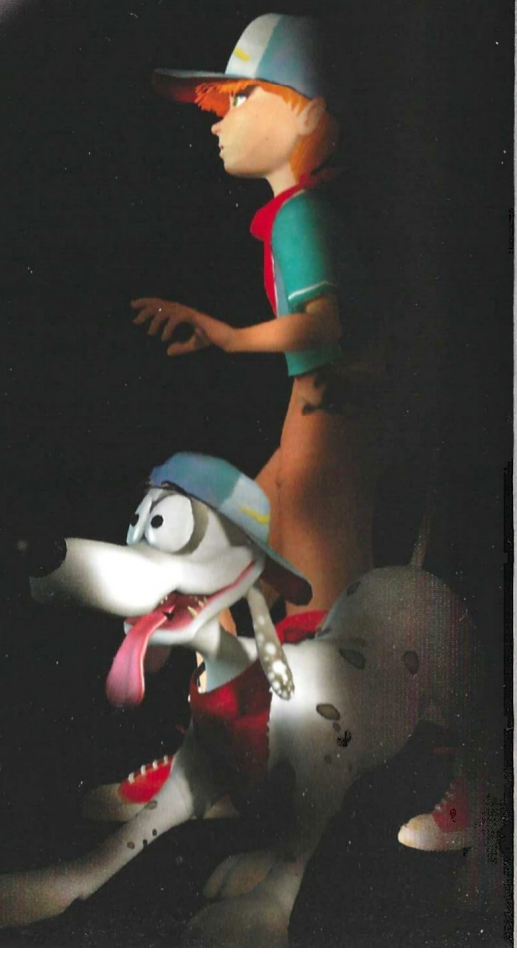
- Unreal ▪ Commandos
- Hexplore ▪ KKND 2
- Final Fantasy VII
- Egipto ▪ Army Men
- PC Basket 6.0

8 424094 010017
00032
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

EL MUNDO ESTÁ A PUNTO DE QUEDARSE EN TINIEBLAS







ocean INFOGRAMES PlayStation PC CD ROM

©1998 Amazing Studio - Infogrames. All rights reserved. and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

La perfección no existe

Durante los días que hemos dedicado a la realización de este número, en la redacción de CGW se ha reavivado una pequeña polémica interna que nos lleva persiguiendo prácticamente desde la publicación de nuestro primer número. La cuestión es la siguiente: ¿es lícito otorgar la máxima puntuación –es decir, 5 CD-ROM's– a algún juego, o eso implicaría calificarlo como que es tan perfecto que no podría ser mejor (algo que parece poco alcanzable)?

El causante de que ésta –eso sí– civilizada controversia se haya reanudado con fuerza no es otro que Commandos: Behind Enemy Lines, la primera producción de Pyro Studios, y los motivos que nos ha proporcionado para enzarzarnos en tal discusión son básicamente dos: a) el juego es sencillamente fantástico y b) además es español.

Sobre el primer punto no nos extenderemos demasiado, pues han sido ya muchas las páginas de cobertura que hemos dedicado a este juego, y en ellas creemos haber glosado con detenimiento las muchas virtudes que posee. Sobre el segundo sí ofreceremos una pequeña explicación, pues así lo requiere. Es bien sabido que caer en el chauvinismo no es precisamente algo de lo que se pueda alardear, pero ¿no es precisamente Commandos la punta de lanza que el software lúdico español necesitaba para empezar a obtener un cierto grado de reconocimiento fuera de nuestras fronteras? ¿Y no hay motivos suficientes para estar orgullosos de ello, y de que por fin un producto nacional se pueda codear con el resto de la producción internacional, mirando incluso a muchos por encima del hombro?

¿Por qué entonces no hemos calificado a Commandos con los todavía inéditos 5 CD´s? Pues muy sencillo, por que al final en nuestro pequeño debate interno se ha impuesto la opinión que encabeza estas líneas: la perfección no existe. Commandos, el juego de Pyro Studios (como ya ocurriera antes con diversas producciones de diferentes compañías) la roza prácticamente, pero no la alcanza, y de hecho se le pueden hacer pequeñas críticas y admite mejoras que, quién sabe, tal vez lleguen en esa hipotética continuación que nosotros aventuramos que a buen seguro existirá. Por otra parte, el hecho de que el juego sea español nos inclinaba poderosamente a otorgarle la puntuación máxima, pero finalmente la cordura se impuso a la pasión y decidimos guardar nuestra pequeña dosis de chauvinismo para compartirla con vosotros en forma de sentimiento común, por llamarlo de alguna forma.

Ya sólo queda esperar que la acogida de los mercados y medios especializados internacionales sea la que el juego merece, que Blade sea el próximo en la lista, y que ésta se amplíe ya de forma ininterrumpida y progresiva. Así lo deseamos todos.

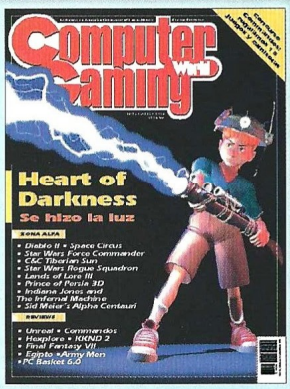
Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 32 • JULIO • 1998



En portada:

Nos hemos pasado años –y no es ninguna exageración– oyendo hablar de este juego y esperando a que fuera lanzado de una vez por todas, para poder comprobar si todo lo que se comentaba era verdad. Y por una vez tenemos que reconocer que lo que se comentaba por ahí no era del todo cierto... en realidad se quedaban cortos: Heart of Darkness es uno de los mejores juegos de plataformas de la historia, y por eso está en nuestra portada.

Hexplore

Commandos

PC Basket 6.0

AVENTURA/ROL

Hexplore 28

Una sinfonía épica. Fue portada de esta revista hace dos meses, y no nos equivocamos. Hexplore es uno de los juegos de aventura, acción y rol más extensos y adictivos de los últimos tiempos, asequible para todo tipo de jugadores.

Final Fantasy VII 32

El final de una fantasía. Comprueba por qué la traslación de juegos de consola a PC no siempre funciona. No siempre los buenos gráficos acompañan a un buen juego.

Egipto: La Tumba del Faraón 34

El pútrido sabor de la traición. Con el mismo entorno de Versalles y Atlantis, serás transportado a otra época fantástica donde las intrigas palaciegas deciden el destino de todo un pueblo.

Vudú Kid 36

La brevedad del ser. Uno de los títulos con mejor apariencia de cuantas aventuras se han producido últimamente, demuestra por qué no ha calado hondo en ningún lugar del mundo.

ESTRATEGIA

Commandos: Behind Enemy Lines 38

Un juego de cinco estrellas. La primera producción de Pyro Studios es absolutamente espectacular y adictiva. Al mando de un selecto grupo de especialistas, podrás asestar golpes definitivos al Eje.

Krush, Kill 'n' Destroy: Krossfire 44

Un fénix revigorizado. Melbourne House ya sorprendió hace tiempo con unas cuantas innovaciones en el género de la estrategia en tiempo real, y vuelve a hacerlo ahora con esta secuela.

Army Men 46

Operacion: Soldados de juguete. Nadie es capaz de resistirse en su infancia al atractivo de los soldados de plástico, y aunque ya mayorcitos, los señores de 3DO no han podido evitar hacer un juego con ellos.

Drácula: El guerrero de los Cárpatos 48

Más que una leyenda. Por primera vez, un juego de estrategia se ciñe a la realidad de un mito de la novela de terror. Expulsa a los turcos de tu feudo conquistando una a una todas las provincias.

Soldiers at War 50

Jefes de pelotón. Siguiendo fielmente la tradición de Jagged Alliance, este juego te pondrá al mando de un pelotón de soldados en la Segunda Guerra Mundial.

Warbreeds 52

Desastre genético. Las buenas ideas se pueden estropear c
on un mal diseño, cosa que ha probado sobradamente Red Orb con este juego ambientado en un lejano planeta alienígena.

ACCION

Heart of Darkness 54

Eclipsando a todo un género. Ser uno de los juegos más esperados durante varios años tenía su peligro, pero afortunadamente la calidad de Heart of Darknes queda por encima de toda duda razonable: es el mejor juego de plataformas y acción del año.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Unreal 60
Sobrenatural. Cuando todo parecía perdido en la clonación de Doom y Quake, llega por fin el anunciado Unreal para refrescar un género que ya aburría desde hace tiempo. Con esfuerzo, todo se consigue.

Conflict: Freespace – The Great War 64
Mejoras de un estándar. Aunque sin el apoyo de una larga tradición como pueden ser las de LucasArts y Origin, este juego de combate espacial ofrece mucho más que el último Wing Commander.

Nightmare Creatures 66
Terror en Londres. Recreando a la perfección los escenarios londinenses del siglo XIX, este juego de aventura y combate te llevará en pos de un maquiavélico científico.

GEX 3D: Enter the Gecko 68
La evolución de las especies. No sólo las especies evolucionan, también los juegos y sus protagonistas. Este simpático personaje antes 2D se zambulle ahora plenamente en un universo 3D.

Xenocracy 70
El fratricidio. La conquista del espacio y su colonización siempre ha sido uno de los sueños de la Humanidad, pero a veces los sueños se convierten en pesadillas.

Beast Wars 74
Pobre transformación. Una serie de televisión creada en exclusiva con animación por ordenador, ha dado lugar a esta producción de acción 3D, tan escasa de contenidos como la propia serie.

Wrecking Crew 75
Demencia persecutoria. Telstar vuelve a hacer gala de su desenfadado humor con esta alocada carrera de autos locos que derrocha simpatía y acción.

DEPORTES

PC Basket 6.0 76
Un serio competidor. Los mejores programas de baloncesto van a encontrar un formidable rival con esta nueva edición del popular juego de Dinamic, que además incluye un manager y toda una enciclopedia baloncestística.

Extreme Tennis 80
¡Dos entran, uno sale! Blue Byte sorprende a todos con la impresionante calidad de esta simulación deportiva cuyos defectos brillan por su ausencia. Te entrarán ganas de comprarte una raqueta.

SIMULACION

Team Apache 82
Más allá del mero pilotaje. Ha llegado un momento en que los simuladores parecían no ir más allá de un punto sin retorno, pero Mindscape ha logrado encontrar una vía de escape de este agujero negro.

IPanzer 44 84
Trío de ases. Tres tanques diferentes en varios frentes son el centro de esta rigurosa simulación que no descuida otros aspectos de interés para el aficionado a este género.

secciones

6 Léeme.bat
Aunque no muchas, las noticias de este mes no tienen desperdicio, destacando especialmente algunas que anuncian grandes títulos para los próximos meses.

10 Interfaz
No te desanimes si no encuentras las respuestas a tus preguntas este mes, agrupamos las respuestas por temas o juegos para dar cabida al mayor número de cartas posibles y responderlas en esta sección.

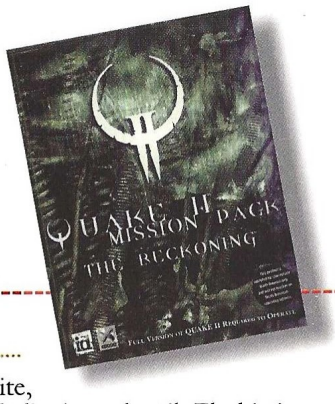
13 Zona Alfa
La reciente celebración de una feria en Estados Unidos ha dado lugar al anuncio de múltiples proyectos de casi todas las compañías. No te pierdas las novedades del futuro.

23 Zona Beta
El mes de agosto es escaso o casi nulo en lanzamientos, pero aquí encontrarás un primer vistazo a los juegos que se han retrasado para finales de este mes.

97 Concurso
Si quieres conseguir uno de los 15 lotes de juegos y camisetas de Commandos: Behind Enemy Lines que sorteamos ve rápidamente a esta página.

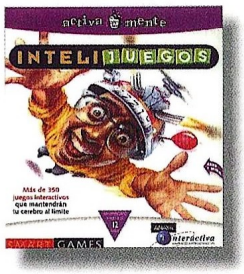
98 Top CGW
Una nueva lista de la que no desaparecen algunos títulos por antiguos que sean. Si quieres ver en ella otros nuevos, anímate a votar.

Este mes te regalamos TWIN LAZERS un trepidante mata-marcianos. Encontrarás sus instrucciones en la página 94.



Más Quake

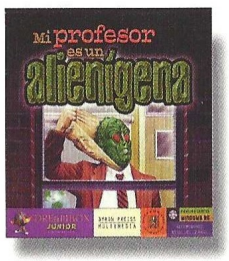
Como parte de una fuerza de élite, debes infiltrarte en una ciudad alienígena hostil. El objetivo es destruir la base lunar secreta del enemigo, pero para alcanzarlo tendrás que recorrer inmensos paisajes industriales, arrastrarte por alcantarillas y conductos de ventilación, explorar peligrosos cañones y librarte de cientos de enemigos antes de robar una nave para ir a la luna. Nada más y nada menos que todo eso es Quake II Mission Pack: The Reckoning, con 18 nuevos niveles, más armas y enemigos y un trabajo gráfico que dejará sin aliento al jugador.



Nuevos desafíos

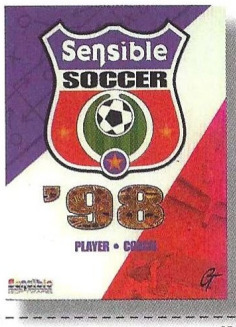
Intelijuegos es una recopilación de más de 350 juegos que Anaya Interactiva ha lanzado a un competitivo precio, y cuya exigencia mínima en cuanto a procesador es de un 486 /66 MHz. Te resultará difícil no encontrar algún entretenimiento que te mantenga enganchado al ordenador durante horas, y podrás ponerte a prueba contrarreloj mientras el programa evalúa tus progresos. Conviértete en un campeón sumando puntos con todas las pruebas.

Bonito fin de curso



Con "Mi profesor es un alienígena" abre Dreambox su línea Junior. Esta aventura gráfica para Windows 95 presenta a un alienígena que ha adoptado la forma del profesor de una escuela para abducir a uno de los alumnos. Sólo tres de ellos saben la verdad, y tendrán que hacer lo imposible en un tiempo récord para evitar el desastre que supondría una futura invasión. Este título, desarrollado por Simon & Schuster Interactive y editado por Byron Preiss Multimedia está recomendado a partir de 12 años, y proporcionará a los más jóvenes una buena dosis de diversión y resolución de enigmas y puzzles.

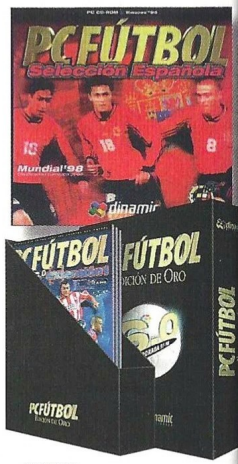
Coletazos del Mundial



Antes de que termine la Copa del Mundo 98, dos compañías han querido aprovechar la ocasión para lanzar sendas novedades deportivas. Por un lado, GT Interactive lanza de la mano de New Software Center, Sensible Soccer '98, con opciones para jugar al fútbol y actuar como entrenador de un equipo. Distintas cámaras y un entorno 3D no restan jugabilidad a este título, que casi podría considerarse como un fútbol arcade.

También Logitech ha querido sumarse a la fiebre del fútbol presentando un paquete que incluye dos pads Thunder Digital –con ocho botones programables, funciones analógicas para juegos en DOS y digitales para Windows 95–, un cable en "Y" para conectarlos al ordenador, y el juego Actua Soccer 2 de Gremlin (ya conocido por los aficionados al deporte rey).

Fútbol y tecnología

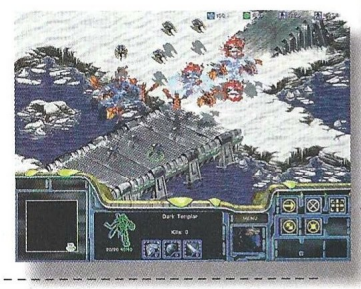


Extensión 2 y Edición Oro son las dos nuevas apuestas de Dinamic con PC Fútbol. El primero es una ampliación para PC Fútbol 6.0 con todos los goles de la liga 97/98 y el análisis completo de la misma, además de incluir PC Premier 6.0 con toda la liga inglesa y PC France 5.0 para conocer el fútbol francés; mientras que el segundo es una edición especial de PC Fútbol 6.0 con los datos de la liga española 97/98, la italiana con PC Calcio 6.0 y los datos del Scudetto 97/98, la argentina con PC Fútbol Argentina apertura '97, y también PC Premier 6.0 y PC France 5.0, todo ello en DVD, la nueva tecnología que quiere sustituir al CD-ROM en el futuro. Los afortunados que posean la Extensión 1 para PC Fútbol y adquieran la Extensión 2, recibirán gratuitamente la Edición Oro en DVD.

Y con motivo del Mundial, Dinamic también ha editado PC Fútbol Selección Española, que incluye una actualización para PC Fútbol 6.0 y 6.1 a 6.5, el Mundial '98, la clasificación para la Eurocopa 2000, un póster de la Selección y una obra multimedia con la historia de la Selección Española, todo por 2.995 pesetas.

La batalla no ha terminado

Starcraft: Brood Wars es el título de la primera expansión para Starcraft que Blizzard prepara afanosamente para dentro de unos meses. Incluirá nuevos escenarios, campañas, unidades, música, animaciones y los 100 escenarios multijugador favoritos de Blizzard creados por jugadores de todo el mundo. Las tres nuevas campañas sumarán un total de 24 escenarios con nuevos tipos de terreno como áridos desiertos, llanuras heladas y los misteriosos mundos de los Templarios Oscuros. Entre las nuevas unidades estarán los Lurkers, las Valkirias y los Dark Archons. Más adelante te detallaremos otros aspectos de Brood Wars. Ahí quedan un par de pantallas como aperitivo.



Septerra Core

Knights and Merchants

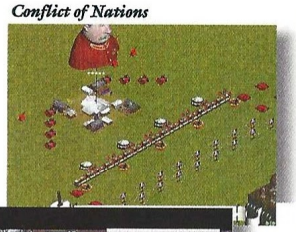
Novedades Top Ware

La economía en la Edad Media es el núcleo de Knights and Merchants – The Shattered Kingdom, uno de los próximos títulos que comercializará Top Ware. Se trata de una simulación económica en tiempo real con escenarios tridimensionales y decenas de personajes presentes en los quince sofisticados escenarios que introduce la historia. El jugador comenzará como Capitán de la Guardia de Palacio, y tendrá que convertirse en General mientras sirve al rey depuesto de un imperio en decadencia, recuperando las provincias que se han independizado. Paso a paso tendrás que reconquistar el Imperio, y quizá, sólo quizá, convertirte en su gobernante.

Esta compañía de origen alemán también lanzará Septerra Core, un juego de acción y aventuras ambientado en un mundo vivo que es en realidad una fantástica obra de ingeniería. Los ricos oprimen a los menos privilegiados, pero una antigua leyenda afirma que Septerra fue creado por un ser celestial que devolverá las cosas a su sitio. El jugador dirigirá a un variopinto grupo de aventureros en busca del origen de esta leyenda.

Sega PC

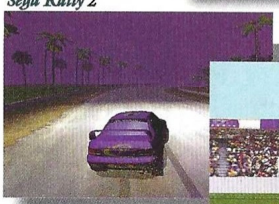
Conflict of Nations



La división de ordenadores de esta compañía de consolas prepara varios títulos para la próxima temporada. Entre ellos se encuentran Sega Rally 2 –dentro de la misma línea que su predecesor–, Enemy Zero –un combinado de aventura y acción 3D en primera persona–, Conflict of Nations –primer título de estrategia en tiempo real de Sega con una pretensión humorística similar a la de Constructor–, Sonic Rally –el personaje emblemático de la compañía se lanza a las carreras–, House of the Dead –su particular Resident Evil–, y World Wide Soccer '98 –edición actualizada del programa del año pasado–.

House of the Dead

Sega Rally 2



World Wide Soccer '98

Ronaldo ficha por Infogrames

Infogrames ha firmado un contrato exclusivo con Ronaldo para desarrollar una serie de juegos para PC y consola, tanto educativos e infantiles como deportivos. Este acuerdo sin duda millonario, parece ilusionar bastante al brasileño, quien afirmaba al ser preguntado por el enfoque "juvenil" del acuerdo que "la oportunidad de desempeñar un papel clave en el diseño de un producto interactivo para niños ha sido para mí un objetivo personal y representa un desafío emocionante". Este contrato, válido durante tres años, permitirá a Infogrames utilizar la imagen del jugador más cotizado en todos sus juegos de deportes, que en principio serán siete (el primero previsto para finales de este mismo año) e incorporarán todas las peculiaridades del juego de Ronaldo.

Maxi Kit de Verano

Guillemot y Ubi Soft han creado un interesante concepto para llenar largas horas de ocio este verano. Se trata del Maxi Kit de Verano, compuesto por la tarjeta de sonido Maxi Sound 64 Home Studio Pro y el grabador de CD-ROM 4x-8x a un precio inferior a 120.000 pesetas. El conjunto supone una solución profesional a nivel musical y ofrece muchas posibilidades a varios niveles más. La Maxi Sound 64 Home Studio Pro es una de las tarjetas de sonido más potentes que existe en la actualidad –ya te hemos hablado de ella anteriormente– y el grabador de CD-ROM te permitirá gracias al sencillo y sólido software que incluye, crear tus propios CD's de música y datos, y por supuesto realizar copias de seguridad de tu software más imprescindible.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Birth of the Federation Microprose	10/98
Combat Flight Simulator Microsoft	11/98
Descent III Interplay	11/98
Homeworld Relic	04/99
Klingon Honor Guard Microprose	12/98
Moto Racer 2 Delphine	09/98
Nascar 3 Papyrus	10/98
Swords and Sorcery Virgin	10/98
Tomorrow Never Dies MGM	11/98
Wizardry VIII Sir-Tech	11/98

Teletipo

Friendware acaba de editar un espectacular pack que incluye Carmageddon, Ecstatica II y X-Com Apocalypse por sólo 7.990 pesetas.

Blizzard ha cancelado el proyecto de Warcraft Adventures: Lord of the Clans sin ofrecer ninguna explicación oficial.

La productora de la película Perdidos en el Espacio, de próximo estreno en España, ha anunciado la creación de un juego basado en el filme.

Los estudios Presage de GT Interactive trabajan en la secuela de Lode Runner, previsto para finales de año.

El viernes 10 de julio comienza el espectáculo.

nuevo PCBASKET 6.0: El primer y único "Basket-Manager" del mundo

Si conociste PCBASKET 4.0 descubrir el 6.0 no te será fácil. Tendrás que poner la mente en blanco y empezar de nuevo. Deja que tu imaginación vuele y no le pongas límite. Cuando acabes, detente un momento y mira PCBASKET 6.0. Te aseguro que todo lo que te hayas podido imaginar está aquí. Absolutamente todo.

¿Imaginaste una Liga Pro-Manager, un calendario completo con todas las competiciones nacionales y europeas con más de 150 equipos, una base de datos con todo lo que se puede saber sobre cada jugador? ¿Imaginaste ampliar tu pabellón, o contratar las mejores cheerleaders, o tener en tu plantilla a las estrellas del baloncesto americano? ¿Imaginaste un simulador 3D y a Sixto y a mí narrando cada partido?

Pues todo está, y cientos de cosas más que aquí no tengo espacio para contarte. Y, ¿a que te imaginaste a ti ganando la Euroliga con el equipo de tu vida?... Ahí está el desafío, pero ya depende de ti.

Espi

ACB
PRODUCTO OFICIAL

3D FX
Aceleración 3D opcional

A la venta el 10 de julio

en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Por sólo 2.995 Ptas.

PCBASKET 6.0

Baloncesto en estado puro

PC CD-ROM
Windows 95
Windows 98

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com 902 480 482

Interfaz correo

Amigos de C.G.W.: tengo un problemilla con Gabriel Knight (Sins of the Fathers). Me encuentro en el día nueve. Estoy en el círculo de las serpientes y no hay forma de utilizar las baldosas. Me gustaría saber cómo y dónde debo colocarlas para que funcione. ¿En cuáles debo introducir la llave en forma de serpiente?

Gabriel Jaravo
Ávila

Existen doce baldosas numeradas del uno al doce. La número ocho tiene las serpientes en espiral ¿no? Además, la siete y la doce no podían moverse y cada tres estancias las posturas de las momias se alternaban. Advertirás que en el juego, las estancias están colocadas de forma parecida a la disposición de un reloj moderno. Como el siete y el doce están ya colocados, coloca el resto de las baldosas numeradas en las estancias como si fueran componentes de un reloj analógico moderno. En cuanto a la llave; en la cámara en donde encontraste la baldosa ocho, y que ahora ha sido ocupada por la tres, tendrás que insertarla en el orificio de la baldosa.

Hola amigos, nos gustaría saber dónde debemos ir con el robot acuático del submarino que aparece en el juego Lighthouse. .

Komando Piperrak
Manresa (Barna)

Una vez que hayáis introducido en el globo las coordenadas del naufragio en el submarino principal (que son éstas: 20.67º Norte, 118.96º Oeste y pulsa ENTER), cuando en el monitor aparezca el lugar del naufragio, introduce las coordenadas del volcán: 22.01º Norte, 119.11 Oeste y vuelve a pulsar ENTER. De los cuatro lugares que aparecen ahora en el mapa, pulsa NAUFRAGIO. Una vez estés dentro del minisubmarino, pulsa el primer interruptor que se encuentra más a la derecha de las ventanas para activar el brazo robot y los controles. Tienes que entrar en el barco hasta que veas un gancho en una pared. Coge el gancho y sube hasta que veas cerca de una calavera, una caja fuerte inmovilizada por dos vigas. Usa el brazo mecánico para quitar la de abajo, y coloca el gancho en el agujero que está frente a ti para quitar la segunda viga y poder abrir la caja fuerte.

Hola. Me llamo Ismael y necesito ayuda para The Secret of Monkey Island. ¿Cómo consigo el préstamo para coger el barco y salir en busca de la gobernadora?

Ismael Saiz
Orduña (Vizcaya)

Tendrás que visitar a Stan diciendo que te interesas por el barco medio hundido y dale la lata hasta que te diga que necesitarás una tarjeta de crédito. La obtendrás en la tienda hablando con el tendero y diciéndole que tienes trabajo. Anota la combinación de la caja fuerte y habla con él hasta que se vaya. Abre la caja fuerte y llévate la tarjeta para comprarle el barco a Stan. Tendrás que regatear con él, ya que intentará colarte algunas cosas del todo inútiles.

Estimados amigos: me gustaría saber cómo pasar la barrera para ir al circo en el juego Monkey Island 2. Muchísimas gracias.

José L. Carpintero
Correo electrónico

Hemos dado por supuesto que con tu pregunta te refieres con ello a la fiesta de disfraces que se está celebrando en casa de la gobernadora y a la forma de llegar allí. Para entrar en ella debes tener invitación, que se consigue de la siguiente forma: después de haber sido capturado por el gobernador al intentar viajar a la isla de Phatt, deberás escapar de la cárcel usando sobre el esqueleto de la celda de al lado la rama que se encuentra en el colchón. Cámbialo al perro guardián por la llave de la celda y coge los sobres del escritorio: ábrelos y usa la llave en la cerradura. Al salir a la calle observarás que un enano siempre gana a la ruleta. Síguele cuando se vaya y verás que, dando una contraseña a alguien oculto tras la mirilla de una puerta, se te dará el número ganador de la próxima vez que gire la ruleta. Así, cuando ganes, pide una invitación para la fiesta de disfraces. La contraseña será contar los dedos que nos muestra la primera vez y decir su número.

Queridos amigos. Estoy atascado en Sam & Max. ¿Qué debo hacer en el Tunnel of Love? ¿Para qué sirve el trozo de cuerda?

Daniel Rivera
Vigo (Pontevedra)

Sube el Túnel del Amor, pon la bombilla en la linterna para iluminar la pared. Usa a Max en el panel de control. Usa al muñeco de la barba y entra por la puerta. Habla con el hombre-topo sobre Bruno. Antes de salir al túnel, activa el interruptor que se encuentra junto a la puerta. En cuanto a la cuerda, usa a Max sobre ella en cuanto la veas. Más adelante, en Monte Rushmore, tendrás que ir al T-REX, encenderlo y apagarlo cuando tenga la boca abierta y usar la cuerda en la dentadura.

Amigos de CGW. Necesito que me contestéis a varias preguntas. ¿Cómo se insertan los trucos en Carmageddon? ¿En qué época está basado Age of Empires? ¿Hay algún juego sobre El Señor de los Anillos?

Daniel Ramos
Leganés (Madrid)

Los trucos de Carmageddon sólo funcionan en la versión comercial. En la zona para elegir mapa, vehículo, etc., escribe rápidamente ENABLE. Desde ese momento podrás usar los trucos. En cuanto a la época de Age of Empires, como su propio nombre indica, podría situarse un poco antes de nuestra Era actual, algún siglo A. de C. Recuerda que los pueblos egipcio, babilonio o romano existieron en su esplendor en distintas épocas, y en el juego existen ligeras imprecisiones que han sido obviadas a favor del mismo y en detrimento de la historia. Por ejemplo, cuando Roma ni siquiera era conocida, el pueblo egipcio llevaba ya a sus espaldas más de tres mil años forjando una compleja civilización, y sin embargo cuando Roma alcanza su esplendor, Egipto no era más que una de sus provincias. En cuanto al Señor de los Anillos, hace tiempo existió el juego, y actualmente Sierra está preparando un producto que bebe de las fuentes de Tolkien pero que sólo se podrá jugar en Internet.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección: Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

No esperes al invierno para sacar tu tabla...

SNOW WAVE AVALANCHE

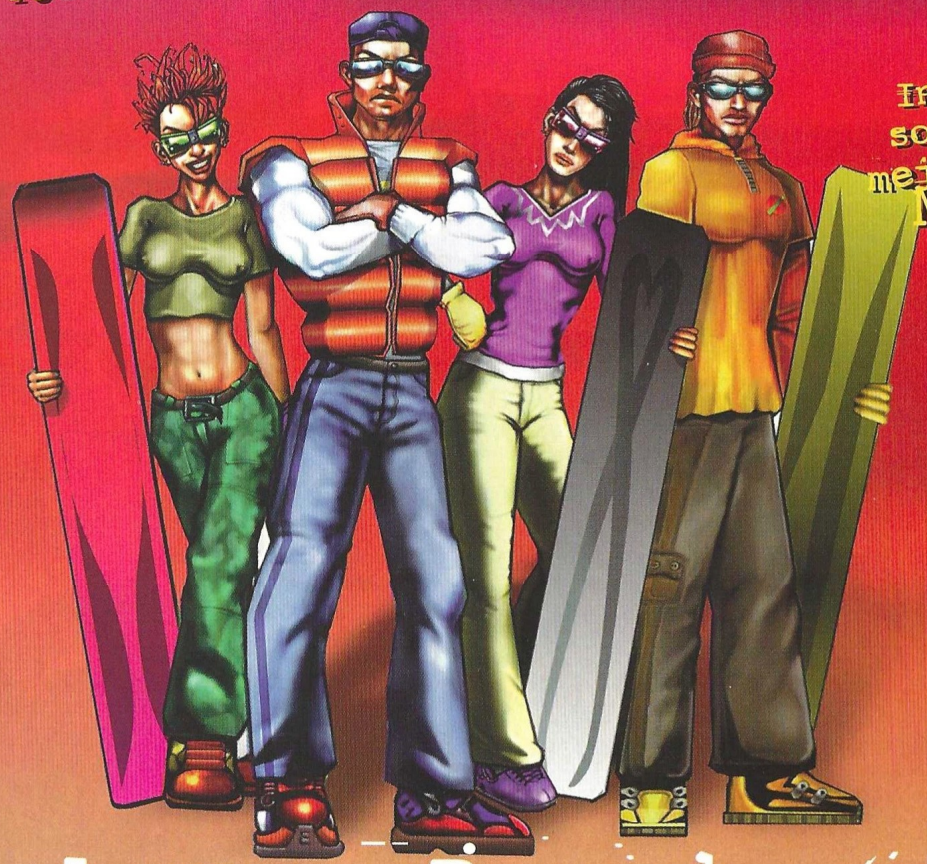
Aceleración 3D TOTAL

3Dfx Interactive

POWERED BY matrox

nVIDIA

S3



Incluye banda sonora con los mejores temas de MATAMALA

Al.leluia Records

TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 · EXT. 137

Vive el SnowBoard extremo

HAMMER SPORTS

HAMMER Technologies

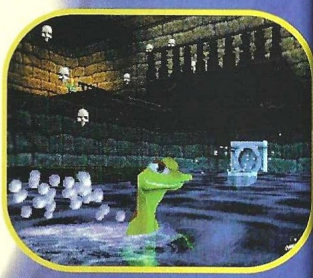
HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

TODAS LAS MARCAS Y LOGOTIPOS SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS

MI NOMBRE ES GEX, LAGARTO GEX

GEX, el encantador agente secreto, desafiante de la gravedad y adicto a la televisión, ha vuelto para evitar que Rez adquiera el control de las cadenas de televisión del país. ¡ Humor, delirio y jugabilidad garantizados !

Un universo totalmente en 3D permite a Gex desplazarse 360°. Una parodia de las grandes películas de Hollywood con unos niveles hyperdetallados



¡Más de 125 movimientos diferentes! Coletazos y lengüetazos, golpes especiales de Karate,...

Insólitos enemigos: Zombies, pirañas, calabazas asesinas, transistores gigantes, etc.

Abundantes pasajes secretos, bonus escondidos y niveles incógnitos.

GEX™ 3D

ENTER THE GECKO

CRYSTAL DYNAMICS

3Dfx obligatorio

WINDOWS CD-ROM PC

NUEVA DIRECCIÓN

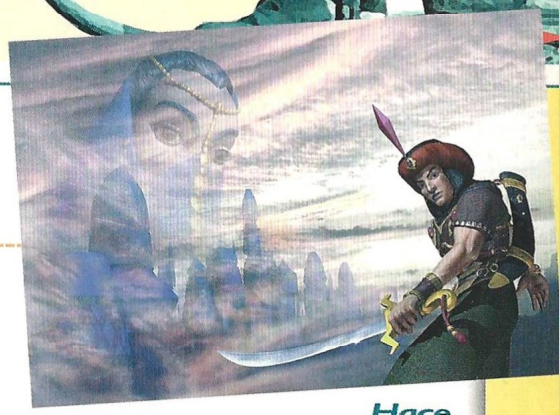
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizón - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© Crystal Dynamics. Todos los derechos reservados. El logo Crystal Dynamics es una marca registrada de Crystal Dynamics. Las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

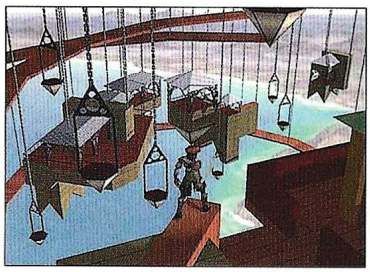


Prince of Persia 3D

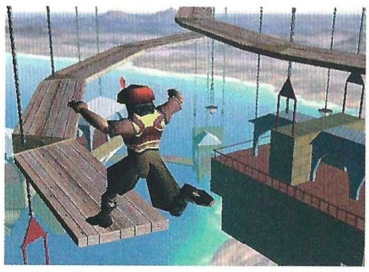
El príncipe ha vuelto

Hace mucho tiempo salió un juego que conmocionó a jugadores de todo el mundo por su fluidez, variedad y adictividad. De nuevo Red Orb vuelve a oriente, pero esta vez en 3D y tercera persona.

Aventuras y acción en tiempo real son los estandartes de esta producción que aún tiene mucho camino que recorrer, pero de la que ya se conocen bastantes detalles en cuanto a diseño se refiere. Al igual que en el juego 2D de hace años, el Príncipe de Persia podrá correr, saltar, escalar y luchar con la cimitarra, y recorrerá las calles y tejados de Bagdad entre otros fantásticos lugares en pos de su amada.



El hermano menor del Sultán quería a la Princesa para su deforme hijo Rugnor, y al conocer la noticia del matrimonio de la joven con el Príncipe, sufre un terrible ataque de furia y tiende una trampa a los jóvenes enamorados. Ella desaparece a manos de Rugnor y termina en una fortaleza oculta en las montañas, y él en un oscuro y sucio calabozo. El Príncipe tendrá que escapar y abrirse paso hasta el escondrijo de Rugnor para rescatar a su esposa.



Unos quince entornos diferentes darán vida al mundo árabe del juego, y el diseño de todos ellos promete tener la misma mala idea que el juego de plataformas que tanto desesperara a jugadores de todo el mundo, lo que sin duda será un gran aliciente para todos aquellos que se crecen ante la adversidad.

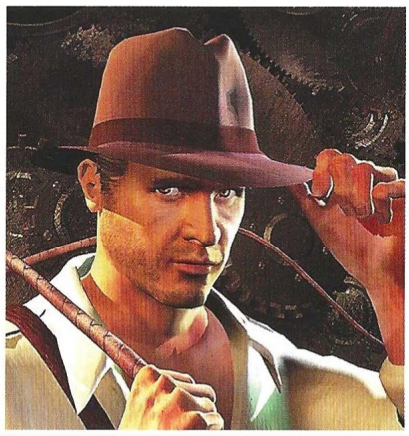
LAS MIL Y UNA NOCHES

La fantástica ambientación oriental, digna de las mejores descripciones de "Las mil y una noches", también se dejará notar en los personajes del juego. Facciones y vestuario recuerdan sin pensarlo un momento a todas las historias que Scherezade contó al Sultán para salvar su vida.

Prince of Persia 3D

Editor: Red Orb
Fecha de lanzamiento: Primavera 99

Indiana Jones and the Infernal Machine



No hay más proyectos de cine de momento, pero Indiana Jones volverá muy pronto al ordenador con una fantástica aventura 3D que quiere arrollar a su paso a la mismísima Lara Croft.

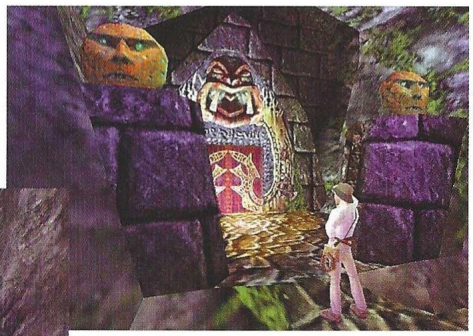
Los héroes nunca mueren

En 1947, al principio de la Guerra Fría, el gobierno Ruso envía a unos agentes en busca de la mítica Torre de Babel, donde se supone que se haya una antigua máquina que podría abrir una puerta interdimensional. Si lo consiguen, Occidente tendría que hacer frente a una amenaza como jamás ha conocido. Sólo hay una persona que pueda impedir tamaño desatino: el mundialmente conocido arqueólogo Indiana Jones.

La aventura dará comienzo cuando Sophia Hapgood, antigua amiga de Indy y ahora directora de la CIA, comunica al arqueólogo que el ruso Gennadi Volodnikov ha estado rebuscando entre las ruinas de la Torre de Babel para crear una máquina que en prin-cipio, abre una puerta a una dimensión llamada Aetherium. Ansiosos por recrear el artefacto, Volodnikov y sus hombres recorrerán el planeta en busca de las piezas necesarias para ello. Indiana tendrá que localizarlas antes y hacerse con ellas.

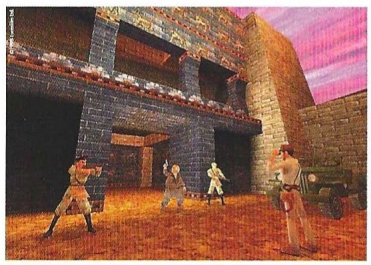
Las ruinas de Babilonia, las misteriosas montañas de Tian Shan en Kazakstan y las pirámides Aztecas de Teotihuacán, serán algunos de los muchos escenarios de esta nueva aventura que desde su anuncio, ha pasado a convertirse en una de las más esperadas del año.

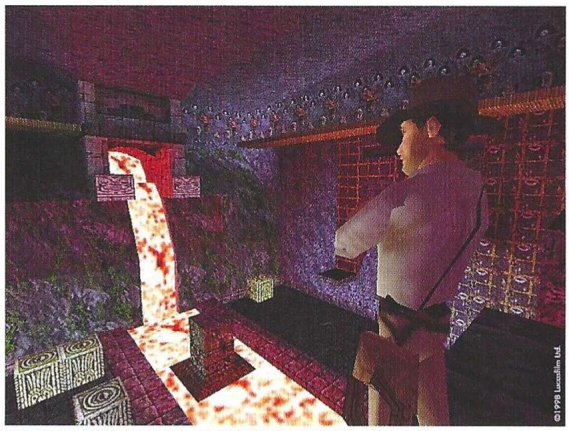
Resolución de puzzles, exploración y combate se darán cita en mazmorras, templos, tumbas, cavernas y muchos otros lugares, dándose en algunos de ellos una serie de circunstancias y características especiales que permitirán realizar una serie de acciones únicas como hacer rafting por un trepidante descenso de rápidos, una espectacular persecución en jeep a través de la selva y un veloz recorrido por una mina dentro de una vagoneta. Entre las acciones que Indy tendrá disponibles están correr, arrastrarse, usar el látigo, nadar, escalar, saltar, y usar múltiples armas que encontrará en su camino. Por último, avanzar que existirán escenarios multijugador para una modalidad cooperativa. ¿Quién podrá resistirse?



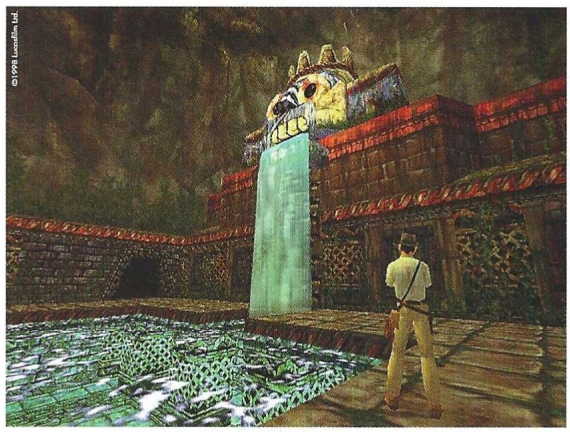
©1998 Lucasfilm Ltd.

©1998 Lucasfilm Ltd.





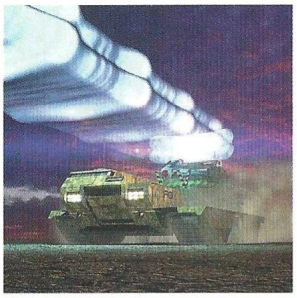
©1998 Lucasfilm Ltd.



©1998 Lucasfilm Ltd.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Editor: LucasArts
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 98



Command & Conquer: Tiberian Sun

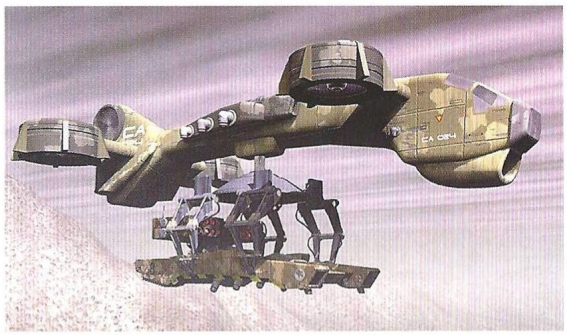
Westood afronta el cambio definitivo de su estandarte

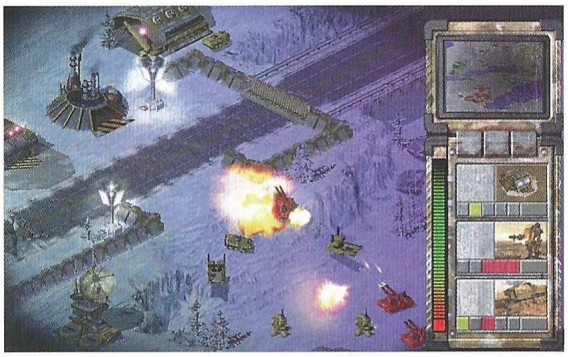
Ambientado a comienzos del siglo XXI, Tiberian Sun sigue presentando un conflicto entre los GDI y los NOD, y explicará lo que ocurrió con Kane, líder NOD presuntamente muerto al final de Command & Conquer. El mundo está amenazado por la descontrolada expansión del Tiberium, antes escaso y vital y ahora un peligro en ciernes.

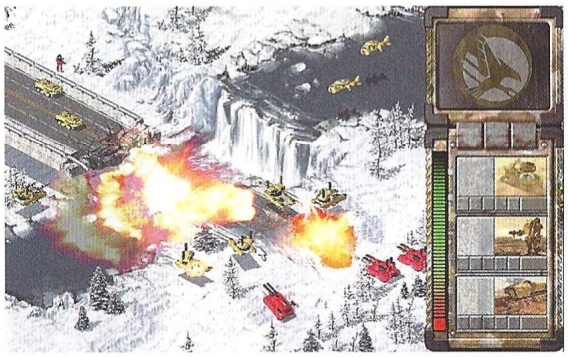
En Tiberian Sun desaparece el motor de Command & Conquer para dar paso a la tecnología Mega Voxel, que permite crear escenarios dinámicos, una física realista y un entorno que reacciona a la interacción del usuario. Algunas aplicaciones de esto son los cráteres que dejan las explosiones, los ríos y lagos que se congelan con el frío, las tormentas de iones que provocan interferencias en las armas de alta tecnología, los bosques que se incendian sin control y las nubes tóxicas que arrastra el viento. Con los nuevos vehículos y unidades será posible viajar bajo tierra, sobre ella o volando, y las nuevas armas prometen arsenales auténticamente devastadores.

Otra de las novedades que integra el Mega Voxel es el uso de tecnología 3D, y con él la incorporación de todos los llamativos efectos visuales que esto supone y que se traducirá en la existencia de clima, paisajes diurnos y nocturnos y un elevado realismo en cuanto a iluminación se refiere.

La opción multijugador permitirá participar hasta ocho jugadores con los sistemas habituales, y por supuesto también en el servidor dedicado de Westwood, con generación aleatoria de mapas de batalla, soporte de clanes y nuevos controles de handicap.





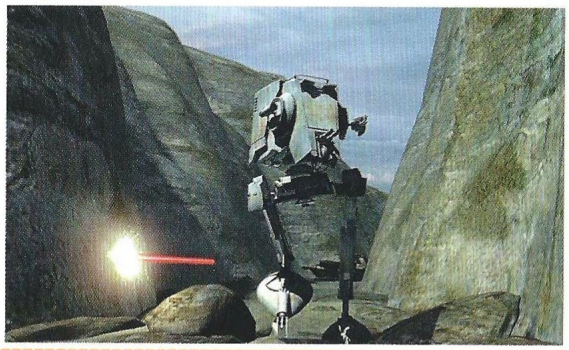


Ya anunciamos hace un par de meses que Westwood daría un nuevo rumbo a su producción con este título tras cerrar un ciclo con Dune 2000. Ahora descubrirás algunos de los porqués.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Editor: Westwood
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre 98

Star Wars Force Commander



La factoría Lucas está recuperando el tiempo perdido a pasos agigantados. Tras sus poco convencionales intentos de adentrarse en la estrategia, parece haber dado con la clave de este género.

El salto 3D

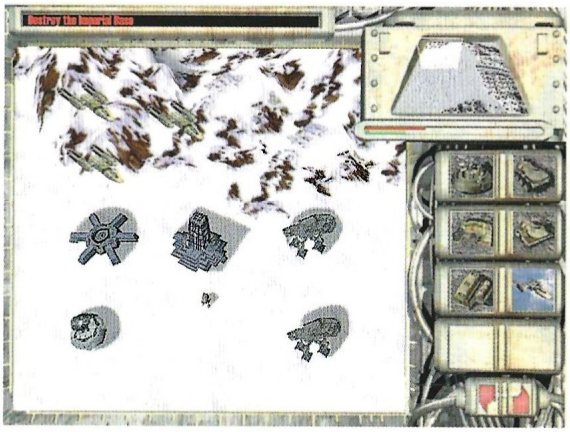
Force Commander será un juego de estrategia en tiempo real cuya principal peculiaridad, a pesar de su aparente perspectiva 2D, será la exigencia de tarjeta 3D para desplegar los modelos y escenarios renderizados que se están creando en sus estudios, alcanzando así un nivel de realismo que hasta el momento no ha ofrecido ningún otro título.

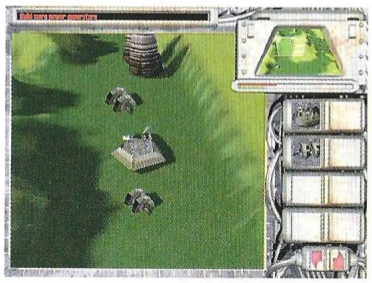
Ya sea al mando de la Alianza Rebelde o del Imperio, el jugador librará espectaculares batallas planetarias en numerosos escenarios del universo de Star Wars. Las misiones, agrupadas por capítulos se sucederán a razón de un mínimo de tres por capítulo, y cada uno de ellos estará ambientado en un mundo diferente. La acción abarcará un período tan extenso como la trilogía de cine, y empezará justo antes de la destrucción del planeta Alderaan para terminar poco después del clímax de El Retorno del Jedi, pasando por la Batalla de Hoth que apareció en El Imperio Contraataca.

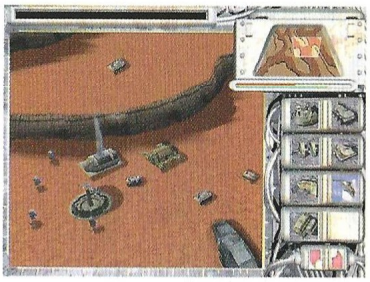
En principio, y si no cambian mucho las cosas, Force Commander tendrá más de 100 unidades diferentes del universo Star Wars, vehículos y estructuras específicos para cada facción, entrando de lleno en los requisitos mínimos del género: recolección de recursos, producción de estructuras y unidades, y control de las unidades de combate. Entre ellos se podrán encontrar escuadrones de soldados imperiales y varias clases de androides, nuevos tanques, lanza-misiles y transportes creados especialmente para el juego, y también algunos conocidos como los walkers, los Y-Wing y los TIE Bomber.

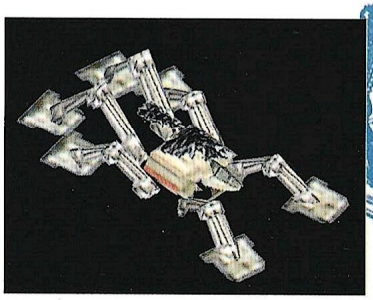
Respecto a los escenarios, entre los confirmados hasta el momento se encuentran los bosques tropicales de Yavin 4, los desiertos de Tatooine, las llanuras verdes de Corellia, los campos de Kessel y los casquetes polares de Coruscant. Un sistema de cámara flotante aportará nuevas perspectivas de la acción a quien lo desee, y por supuesto, habrá opción multijugador.

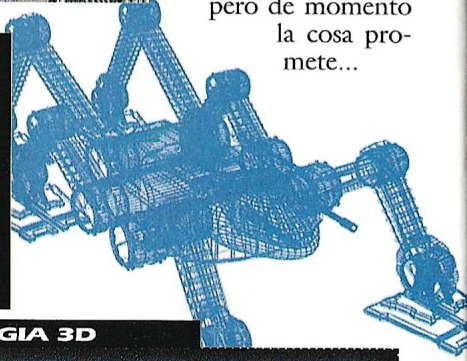
Habrá que esperar a que el juego este acabado para degustar sus virtudes, pero de momento la cosa promete...











Star Wars Force Commander

Editor: LucasArts
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre 98

ESTRATEGIA 3D

Todas las unidades y estructuras se han diseñado en 3D, lográndose con ello no sólo un aspecto mucho más atractivo, sino un mayor realismo en la animación. El saltador, cuyo modelado con y sin texturas podéis ver junto a estas líneas, es un buen ejemplo de ello.

Diablo II

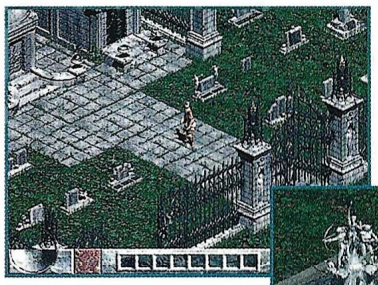
Más retrasos

Pues tras la aparente cancelación de Warcraft Adventures: Lord of the Clans, Blizzard se concentra en Diablo II, haciéndolo crecer hasta límites imposibles. Cientos de miles de internautas navegan por las páginas de Internet dedicadas a este título de momento inexistente, los rumores se suceden imparables casi a diario, y mientras tanto, en Blizzard se guarda el mayor secretismo posible con respecto al grueso del juego, habiendo desvelado ya algunas de sus características.

La primera y más importante es que Diablo II será un juego abierto en el que tendrán cabida varias ciudades y escenarios, con muchas más misiones y extensión que en Diablo. Los personajes tendrán "vida propia", como contrapunto a los estáticos y escasos individuos de la aldea de Tristam en la primera parte. La historia también será mucho más profunda y amplia, adentrándose en la narrativa fantástica y de terror que tan bien se introdujera en el manual de Diablo. También cambiarán los protagonistas. En Diablo II habrá una amazona, un necromante, un paladín, una hechicera y un bárbaro, cada uno con una amplia gama de habilidades y hechizos especiales perfectamente adecuados a su "especialidad".

El espíritu de Diablo, libre y habiendo tomado su forma original en algún lugar del Este, reúne un poderoso ejército mientras maquina la liberación de sus hermanos Baal y Mephisto. La historia se contará en cuatro actos, que se corresponden con otras tantas ciudades y sus inevitables mazmorras y laberintos.

Con el anuncio de este juego en el ECTS del año pasado, la noticia se extendió como la pólvora: Blizzard estaba trabajando en la secuela de uno de los mejores juegos de finales del 96. ¿Qué se podía mejorar?



ESPADAS Y BRUJERIA

Dos de los personajes que podrá escoger el jugador son radicalmente diferentes. Mientras la Amazona basa su acción en la potencia física y la agilidad, el Necromante domina y controla a los muertos. Los esqueletos lucharán ahora para defender a este singular personaje, y pequeños demonios se someterán a su voluntad. El arco y la lanza serán las armas por excelencia de la Amazona, y todas sus habilidades y hechizos están enfocados en potenciarlas.

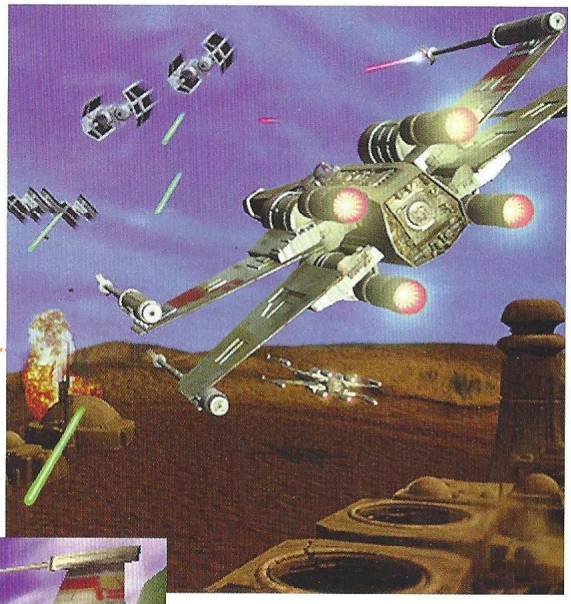
LA SUPREMACIA DEL DETALLE

Una de las mayores sorpresas de Diablo II es la introducción de zonas con una iluminación decente que dejan ver un elevado nivel de detalle en la creación de los escenarios y sus elementos, existiendo zonas auténticamente espectaculares como las que muestran estas imágenes.

Diablo II

Editor: Blizzard
Fecha prevista de lanzamiento: Febrero 99

Star Wars Rogue Squadron

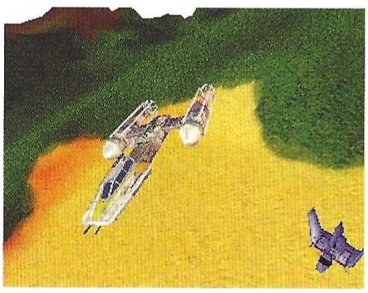


Continuando de alguna forma la serie de juegos abierta con Shadows of the Empire, este título pondrá al jugador en la piel de Luke Skywalker nada más terminar la Batalla de Yavin.

Un retorno inesperado

Convertido en el héroe por excelencia de la Rebelión, el jugador pilotará X-Wings, Y-Wings, A-Wings y V-Wings en compañía de varios camaradas de escuadrón que formarán equipo con él, estableciéndose una fuerte relación entre ellos hasta el punto de reproducirse secuencias de apoyo y camaradería sin mediación alguna de órdenes.

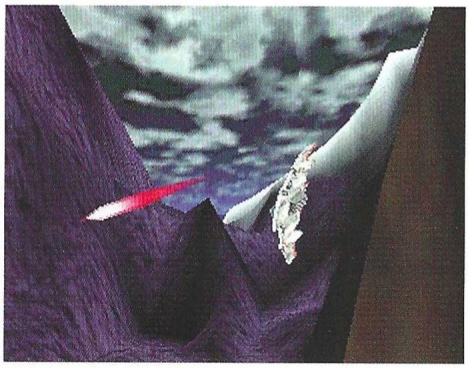
El objetivo principal para Luke y sus compañeros será rescatar a una serie de pilotos prisioneros en diversas instalaciones del Imperio, extendiéndose los objetivos de las misiones a escoltas, búsqueda y destrucción, reconocimiento y combates para recuperar a los valiosos guerreros de la Alianza Rebelde.

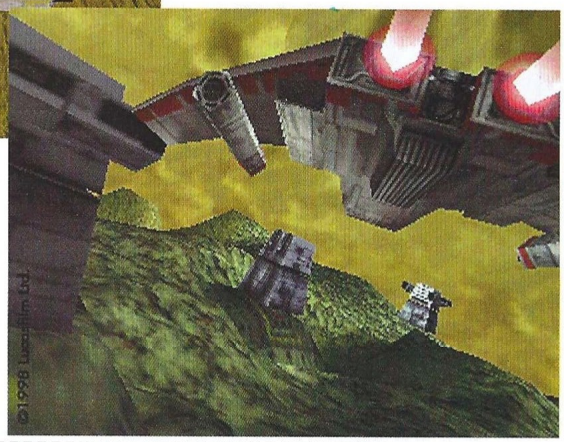


Además de combatir sin descanso en el espacio, el Escuadrón Rogue iluminará con el fragor de la batalla los cielos de Tatooine, Kessel y Mon Calamari. Espectaculares secuencias animadas y cinemáticas proporcionarán al jugador los informes de misión y contarán pequeñas y grandes historias, descubriendo a cada nuevo paso lugares fantásticos y peligrosos hasta ahora conocidos solamente a través de dudosas referencias.

Los escenarios planetarios incluirán en su diseño diversas superficies como mar, cañones, desiertos y regiones volcánicas, y el armamento de las naves espaciales se irá ampliando de forma sucesiva con láseres, misiles buscadores, cañones de iones y otras armas de creciente potencia y eficacia.

Gracias a la tecnología de las tarjetas 3D, se puede esperar encontrar un variado surtido de efectos visuales que ha crecido considerablemente en cantidad y calidad desde Shadows of the Empire, así que si no dispones de este tipo de dispositivo en tu ordenador, ya sabes... Aún estás a tiempo de comprar una tarjeta 3Dfx, la mayoría de los juegos que llegarán en unos meses la exigirán.

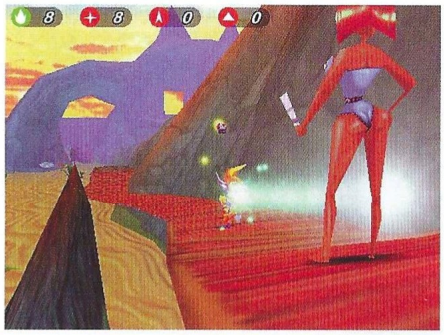




©1998 Lucasfilm Ltd.

Star Wars Rogue Squadron

Editor: LucasArts
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98



Space Circus

En la pista central

Por ello, Space Circus tardará aún unos meses en salir, ya que se quiere hacer un lanzamiento conjunto. Hace unas semanas, pudimos visitar al equipo de Space Circus en Lyon, donde nos mostraron el juego y nos contaron los pormenores de su producción.

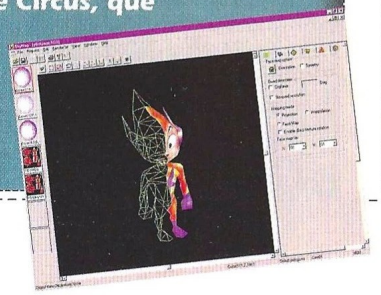
El primer aspecto a destacar de este juego de plataformas y acción es que los personajes no están compuestos por fragmentos 3D como en Tomb Raider, sino que constan por decirlo así, de un solo bloque. Esto permite que la animación sea más suave y realista, hecho acentuado por la absoluta libertad de cámara y niveles de zoom que ofrece el juego. Otra de las peculiaridades de Space Circus es que el jugador podrá controlar un determinado tipo de disparo, dirigiendo así el proyectil hacia el objetivo de la forma más certera posible.

La trama del juego presenta a dos circos espaciales en competencia por encontrar los mejores números para su espectáculo, lo que llevará al protagonista a recorrer 25 niveles estructurados en 7 mundos diferentes. Lejos de caer en tópicos, se ha logrado que cada uno de estos mundos tenga unas características propias especiales, como por ejemplo Virtual Circus, que posee una gravedad un tanto extraña que permite caminar por los dos lados de un plano pero impide saltar al jugador porque se verá arrastrado al espacio.

En el ECTS del año pasado, Infogrames presentaba este título que en principio se estaba desarrollando sólo para Nintendo 64 y que más tarde llegaría al PC. Ahora, la versión de ordenador está casi terminada y la otra a medias.

DE UNA PIEZA

Todos los modelos del juego constan de un solo bloque, y se han diseñado con 3D Studio migrando después los modelos a una herramienta de desarrollo propio. En la imagen se ve al protagonista de Space Circus, que cuenta con varios cientos de animaciones para su movimiento.



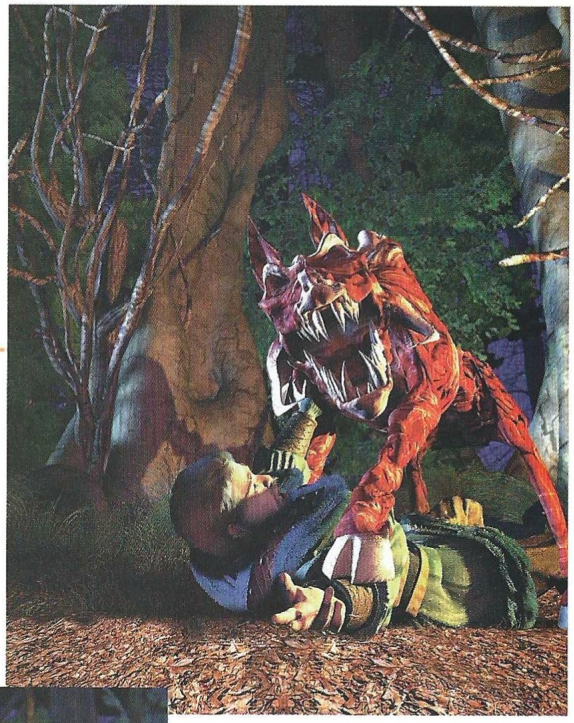
LABOR EXTERNA

Los enemigos y todos los demás personajes del juego han sido elaborados y animados por una compañía externa llamada Inutero, así como dos de los niveles que incluye Space Circus. Lo principal para ellos ha sido mantener la estética impuesta por el diseño del juego, lo que sin duda han logrado sin problema alguno.

Space Circus

Editor: Infogrames
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre 98

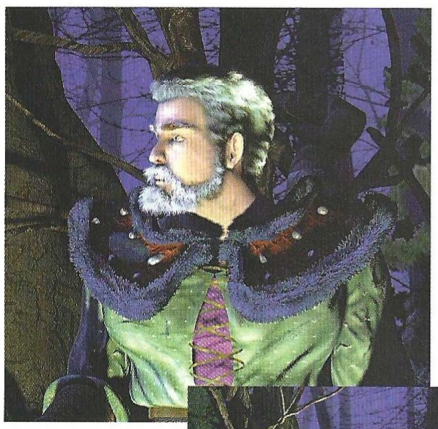
Lands of Lore III

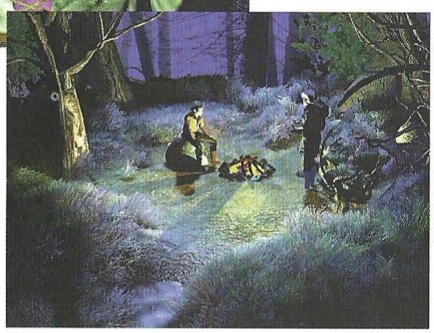


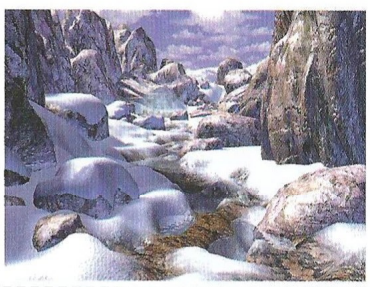
Tras abandonar la serie durante mucho tiempo, Westwood retomó el año pasado Lands of Lore, y en pocos meses convertirán la saga en trilogía con un nuevo título.

Algo viejo y algo nuevo

De la experiencia con los dos títulos anteriores, Westwood ha sacado varias conclusiones bastante provechosas que prometen aplicar a esta tercera entrega para conseguir un juego más sólido que siente las bases de un futuro universo en expansión, si bien muchas de estas conclusiones también se pueden extraer mirando otros títulos como Might and Magic VI. Por ejemplo, las ciudades no estarán desiertas, sino pobladas con personajes que transmitan realismo y credibilidad; los animales no suelen pasarse el día buscando y atacando al aventurero de turno, y la gente no va por la vida masacrando al personal en oscuras mazmorras sin razón aparente. Por todo ello, Westwood quiere centrarse en la narrativa y las motivaciones humanas que conducen a determinados comportamientos, pretendiendo con ello arrastrar al jugador hacia el mundo de Lands of Lore con algo más que una historia medianamente interesante y unos bonitos gráficos, pretendiendo que todo lo que haya que hacer tenga un motivo suficientemente explicado por la narrativa.

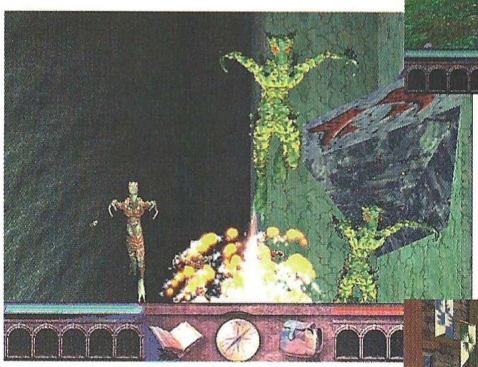






Lands of Lore III se ha estado creando desde el principio para tarjetas 3D, lo que le permitirá disfrutar no sólo de una fantástica apariencia, sino de modelos 3D para el elenco completo de personajes y monstruos. Pero no todo son miras al futuro, ya que del pasado se recupera una tradición rolera que se había abandonado a favor del enfoque sobre un protagonista con nombres y apellidos, lejos de los anónimos aventureros creados por el jugador.

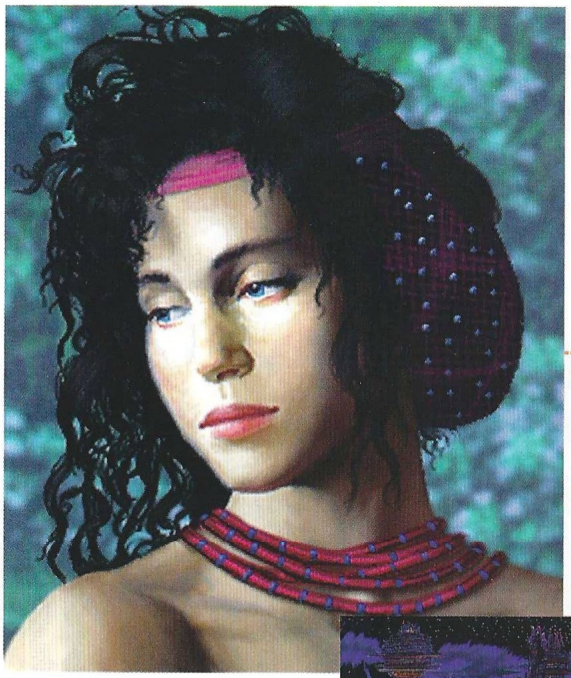
Ahora se podrá personalizar el personaje y formar parte de uno de los cuatro gremios existentes en el juego, desarrollando así las habilidades pertinentes y creciendo con el progreso del personaje a lo largo del juego, tal y como mandan los más clásicos cánones del rol.

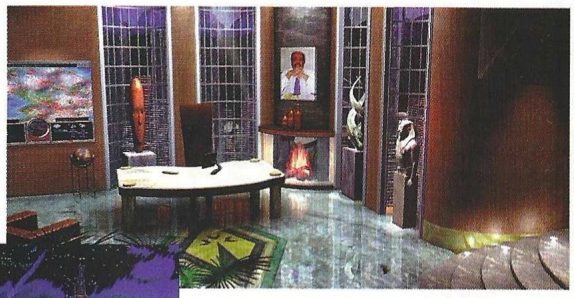


Lands of Lore III

Editor: Westwood
Fecha prevista de lanzamiento: Octubre 98

Sid Meier's Alpha Centauri



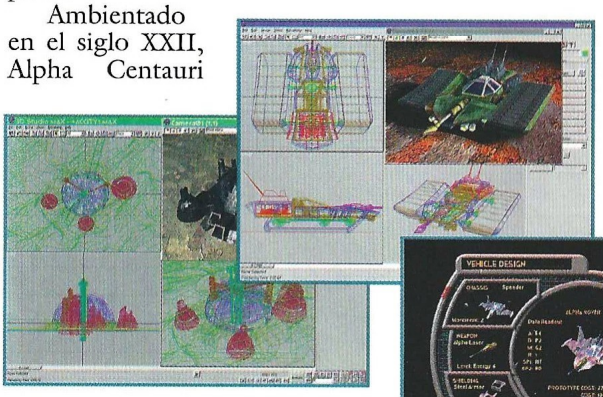


Civilization y Civilization II son dos innegables éxitos de Sid Meier, pero parece que este diseñador no sabe hacer otro tipo de juegos. Eso sí, en lo suyo no hay quien le supere.

La civilización del siglo XXII

Por eso precisamente existe una expectación alrededor de Alpha Centauri, que como demostración egocéntrica de su autor lleva el nombre del mismo antepuesto al título del juego. Vanidades aparte, el caso es que la intención de este juego es llevar el concepto de Civilization algo más lejos, y no precisamente sólo en el tiempo y el espacio.

Ambientado en el siglo XXII, Alpha Centauri será un juego de turnos en el que el jugador explorará un planeta alienígena, realizará fabulosos descubrimientos y construirá un imperio para conquistar un mundo. Recursos, diplomacia, batallas, siete facciones diferentes, la posibilidad de ganar mediante evolución y conocimientos en lugar de luchando...



En fin, Civilization pero más detallado y extenso si se quiere.

Las novedades serán la existencia de una historia, la generación fractal aleatoria de los mundos, y la utilización de tecnología 3D para representar terreno, unidades y estructuras.

LA DIPLOMACIA

Este aspecto del juego promete ser mucho más potente y evolucionado que en otros títulos, permitiendo establecer relaciones duraderas con otras facciones sin descuidar por ello las posibilidades de espionaje y sabotaje como operaciones encubiertas.

DISEÑO DE UNIDADES

Las unidades, estructuras y terreno de Alpha Centauri serán 3D para mejorar el acostumbrado aspecto bidimensional de los juegos de Meier. Uno de los aspectos más destacables del juego es la posibilidad de personalizar las unidades, tal y como muestra el menú de creación de las mismas. Las opciones son múltiples (coraza, armas, habilidades especiales, ...), y añadirán una gran variedad estratégica y táctica al juego.

Sid Meier's Alpha Centauri

Editor: Firaxis
Fecha prevista de lanzamiento: Invierno 98

TURISMO DIGITAL

Planifica tus vacaciones en el PC

INCLUYE

GRATIS

LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO

Cámaras digitales

De la cámara al ordenador, sin pasos intermedios

Juegos 3D

Velocidad sin límite para tus momentos de ocio

Windows 98

Todo lo que deseas saber sobre el nuevo sistema operativo

Diseño de calendarios

Crea tus propios calendarios con un toque personal

FamilyPC

Visita nuestra web: **www.zdnet-es.com**

Ya a la venta por sólo 395 pts.

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

MechCommander

Un salto cualitativo

Los acérrimos defensores de títulos como MechWarrior y el universo de BattleTech en que se desarrolla esta serie de juegos, se encontrarán en breve con una sorpresa: se ha terminado la "simulación" 3D de combate de Mechs. La nueva producción de FASA y Microprose es un juego de estrategia y acción en tiempo real que incluye un fuerte componente de combate táctico, en un entorno típico de este género que nada tiene que ver con lo anterior de la serie.

Asumiendo el papel de un comandante a cuyo cargo se encuentra una creciente unidad de MechWarriors y sus correspondientes Mech, el jugador tendrá que recuperar el planeta Port Arthur de manos del Clan Smoke Jaguar, cuya tecnología es superior en todos los aspectos. Para ello tendrá que ocuparse de la gestión de suministros, reparaciones, actualizaciones y organización de toda la unidad. Hasta 24 Mech se verán implicados en las 30 misiones de juego, pudiendo elegir entre 18 chasis diferentes y existiendo la posibilidad de personalizar el armamento.

Una de las opciones más interesantes será la personalización del interfaz, que permitirá un rápido acceso a una gran variedad de órdenes. Además, como "aderezo" a las misiones existirá una densa historia que a modo de campaña se irá desarrollando con el paso del tiempo, apremiando constantemente al jugador para que resuelva cuanto antes las situaciones planteadas.

En Microprose parecen dispuestos a renovar prácticamente toda su línea de productos, y de ello no se salvará tampoco la licencia de Mechwarrior.

Mech Commander

Editor: FASA/ Microprose
Distribuidor: Proein

Zona Beta

X-COM Interceptor

Corre el año 2067 y todos los recursos de la Tierra se han agotado. Las corporaciones ponen sus miras en una desconocida región del espacio denominada "La Frontera". Al llegar, se encontrarán con unos viejos conocidos.

X-COM Interceptor

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

El salto a las estrellas

Esta larga saga de juegos que ha ganado para Microprose numerosos adeptos a la estrategia, la acción y los juegos de guerra, sufrirá un cambio radical en muy poco tiempo para convertirse nada más y nada menos que en un juego de combate espacial.

No se dejarán de lado ciertos elementos como la investigación tecnológica y la gestión de recursos, pero el grueso del juego será una simulación de combate espacial 3D que quiere estar a la altura de los cada vez más numerosos títulos que engrosan las filas de este género. Se divide así el programa en dos partes claramente diferenciadas pero cuya asociación es indisoluble, por lo que en principio no llamará la atención a los puristas del combate espacial ni tampoco a aquellos que busquen exclusivamente la estrategia.

Tan arriesgada apuesta por parte de Microprose parece estar encontrando buena acogida entre un nuevo público para el que se ha diseñado también una modalidad de juego "deatmatch". Otro síntoma más de que algunas cosas están cambiando profundamente.

Colin McRae Rally

La compañía británica demostrará una vez más su dominio de las carreras de coches con una nueva licencia que emplea una tecnología similar a la del fantástico TOCA: Touring Car.

Colin McRae Rally

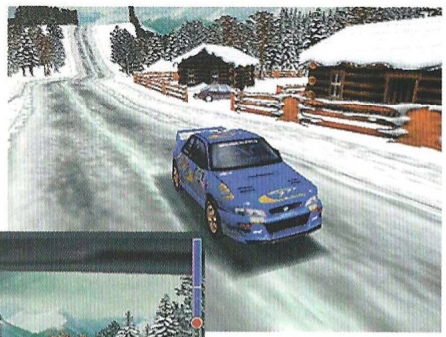
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

Para expertos pilotos

Pero no es lo mismo competir con un gran turismo en un circuito cerrado, que ponerse a los mandos de un vehículo de rally en un circuito abierto, y en Codemasters son bien conscientes de ello. Por eso se han implementado las opciones y posibilidades necesarias en este juego de próximo lanzamiento, lo que significa que Colin McRae Rally no es el TOCA en versión rally.

Las modalidades de competición incluirán tramos individuales, 8 circuitos internacionales de rally y el campeonato mundial completo. Los vehículos –un total de doce que incluyen entre otros el Subaru Impreza WRC, el toyota Corolla WRC, el Ford Escort WRC, el Mitsubishi Lancer E4, el VW Golf GTI, el Renault Maxi Megane, el Seat Ibiza Kit Car Evo2 y el Skoda Felicia– han sido modelados a partir de datos de sus correspondientes fabricantes, y la simulación de su comportamiento ha sido asesorada por el propio McRae. Además el juego incluirá un curso a cargo de Colin McRae e instrucciones de Nicky Grist, copiloto habitual de McRae.

Derrapes, trompos, giros con el freno de mano y toda suerte de maniobras extremas, estarán a la orden del día, igual que los golpes y salidas de pista que provocarán auténticas descargas de adrenalina en el jugador. Visto el increíble realismo de TOCA, cabe esperar mucho de este nuevo título.



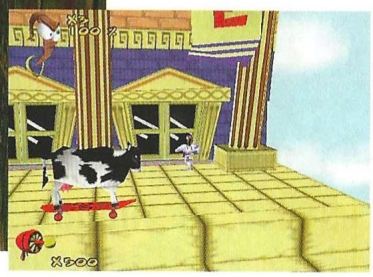
Earth Worm Jim 3D

El subconsciente de un gusano

Un grave golpe en la cabeza ha dejado a Jim inconsciente y atrapado en su propio cerebro, un mundo lleno de pesadillas que jamás hubiera querido conocer. Para escapar de él tendrá que reparar su córtex cerebral, aunque por desgracia para él esto supondrá viajar por todas las zonas de su mente: fobias, recuerdos, fantasías...

Como indica el propio nombre del juego, el cambio más espectacular en la serie de aventuras de este jocoso personaje es el salto a las tres dimensiones, lo que implica libertad absoluta de movimientos, cámaras dinámicas y un peculiar espectáculo visual mantenido a lo largo de todo el trepidante desarrollo no lineal del juego.

Los enemigos incluirán viejos conocidos como Psycrow, Evil the Cat, Professor Monkey-For-A-Head y Number 4, y otros nuevos cuyos ejemplos más representativos son La Élite Especial Bovina (vacas locas que disparan), Rabid (un conejo maníaco de gatillo fácil) y los Disco Zombies (las criaturas más salvajemente impredecibles del juego). Menuda pandilla, ¿no?



¿Quién no recuerda las hilarantes aventuras de Earth Worm Jim? El desparpajo y la desquiciada simpatía de este personaje volverán muy pronto para regocijo de sus seguidores.

Earth Worm Jim 3D

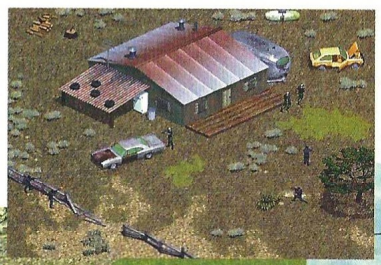
Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

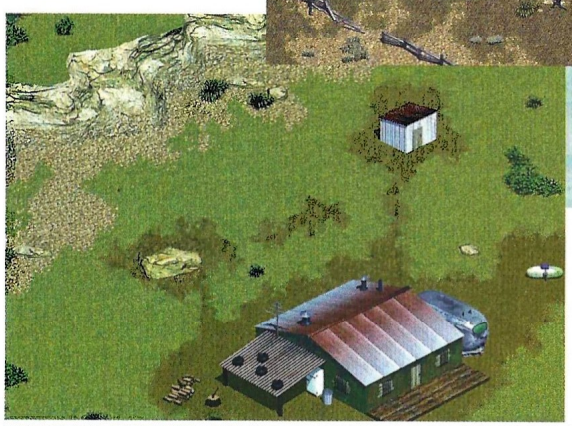
Una nueva fachada

Police Quest: Swat 2

La última edición de Police Quest presentaba a los Swat en formato casi de película interactiva, y prácticamente las mismas situaciones se repetirán ahora pero con un nuevo look más apetecible si se quiere, ya que emplea la perspectiva isométrica y un entorno 3D.

Otro de los cambios será la adhesión a la filosofía del juego Deadly Games, que incluía ciertos elementos de rol también presentes en Swat 2, como el incremento individual de experiencia. Básicamente el juego presentará diferentes situaciones críticas en las que será necesaria la intervención de los equipos SWAT para detener una determinada acción criminal. Los distintos especialistas encargados de la misión tendrán que aplicar todas sus habilidades y medios a la resolución del problema.





Combinando la fidelidad a las normativas legales norteamericanas ya incluida en los títulos anteriores, con una mecánica táctica muy similar a la de Deadly Games o el propio Commandos, este juego ofrecerá un total de quince misiones basadas en situaciones reales que ha tenido que afrontar el Departamento de Policía de Los Ángeles. Terroristas, gangsters y psicópatas se reunirán para hacer la vida imposible al jugador.

Una de las sagas más cambiantes de Sierra volverá a hacerlo una vez más, siempre de la mano de Darryl F. Gates, ex-jefe de policía de Los Ángeles.

Police Quest: Swat 2

Editor: Sierra
Distribuidor: Cendant

Suscríbete a Computer Gaming World

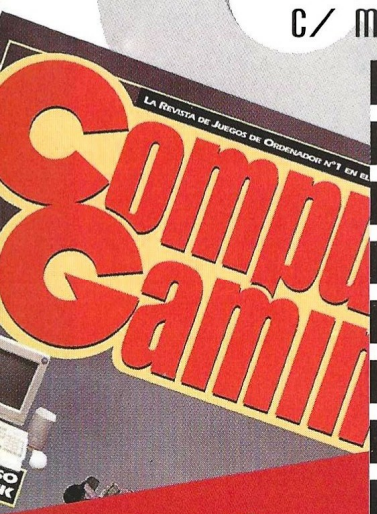
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____ Firma:

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

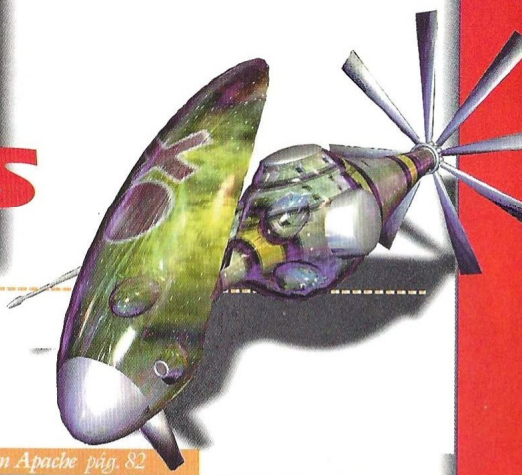
Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Computer Gaming World

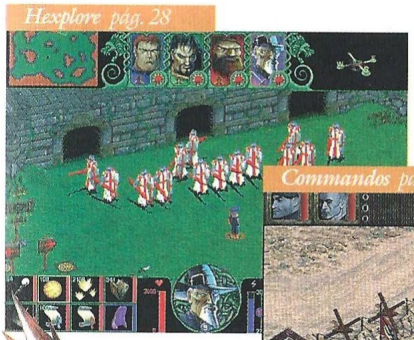
IMAGEN LIMITE

Reviews

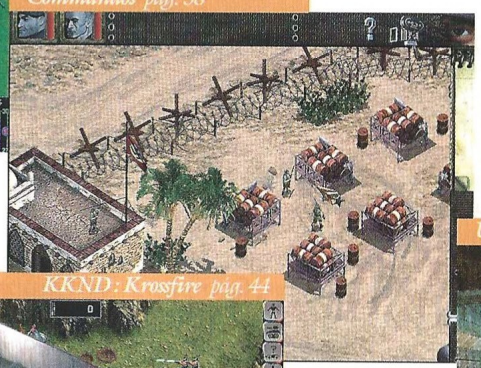
28 ..... Aventura/Rol
38 ..... Estrategia
54 ..... Acción
76 ..... Deportes
82 ..... Simulación



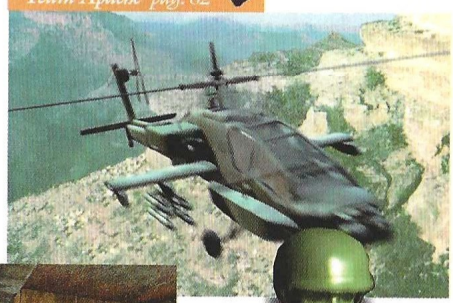
Hexplore pág. 28



Commandos pág. 38

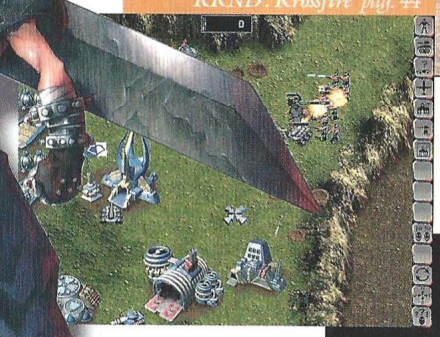


Team Apache pág. 82



Unreal pág. 60

KKND: Krossfire pág. 44



Egipto pág. 34

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.
Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Una sinfonía épica

Hexplore

Los jugadores de acción, aventura y rol están de enhorabuena. Salvo un par de honrosas excepciones, ningún juego hasta ahora había ofrecido un mundo tan inmenso por explorar durante cientos de horas.

La clásica batalla entre el Bien y el Mal se repite en el año 1000. Un grupo de hechiceros del que poco se sabe, pretende encontrar el Jardín del Edén para apoderarse del Libro del Conocimiento Divino. Nadie sabe qué harán con él cuando lo tengan, pero es seguro que nada bueno. Los Cruzados pierden la batalla contra las criaturas del Mal, las bajas son numerosas, y por todas partes se deja sentir el azote de la guerra.

Una leyenda afirma que existe un libro sagrado, un fantástico volumen denominado Hexplore, que contiene el secreto de la ubicación del Jardín del Edén. Si alguien pudiera encontrarlo, se podría intentar llegar a tiempo para impedir el robo de los hechiceros, y con ello –muy posiblemente– la destrucción del mundo.

Más grande que ninguno

Tan pocas líneas describen en esencia una odisea de tintes épicos que cuatro aventureros compartirán mientras recorren medio mundo. Más de 250 mapas enlazados entre sí conforman la vasta estructura del juego, e incluyen bosques, islas, aldeas, mazmorras, castillos, torres, cuevas, desfiladeros, desiertos, montañas nevadas, el lejano oriente, templos perdidos, ciudades... Un auténtico despliegue de imaginación y fantasía merecedor de admiración y reconocimiento.

La progresión en este mundo no siempre será lineal, existiendo varias posibilidades dentro de cada zona a la hora de escoger una ruta u otra. Por otro lado, casi siempre estará en manos del jugador la decisión de entrar primero en un sitio u otro, aunque la trama le llevará en ocasiones a dar más vueltas que una peonza por determinados lugares, avanzando y retrocediendo para desvelar pequeños y grandes misterios.

Afortunadamente, los cuatro aventureros –descritos en estas páginas– no estarán solos en su importante misión, ya que por el camino conocerán a muchas gentes que les podrán ayudar de una u otra manera, y a las que ellos a su vez podrán echar un cable con problemas menores que oscilan desde una rueda rota a un niño perdido. También encontrarán el rastro de los Cruzados, facciones rebeldes en aldeas y cordilleras montañosas, prisioneros a los que liberar y rescatar, criaturas de leyenda, viejos ermitaños y muchos más personajes con los que conversar y a los que ayudar.

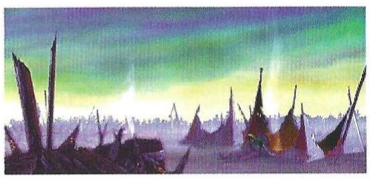
Nueva tecnología

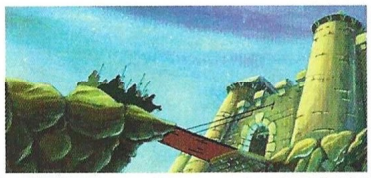
Una de las cosas más llamativas del juego, tal y como comentábamos en el reportaje de hace dos meses, es el sistema de representación del escenario, una curiosa perspectiva 2D que se puede girar libremente para disponer del ángulo de visión idóneo en cada momento. Aunque a priori esto podría resultar bastante complicado, es tan sencillo como mantener pulsado el botón derecho del ratón mientras se mueve el mismo. Unido a una especie de neblina de guerra que cubre las zonas por explorar, esto le confiere a Hexplore un cierto aire de valioso incunable que se ve realzado por otras de las muchas virtudes del juego.

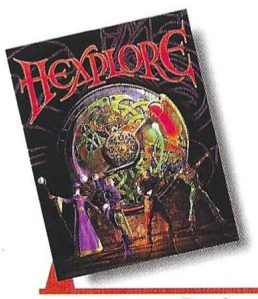
Esto no significa que los requisitos de máquina para jugar a Hexplore sean altos, lección que debiera aprender más de uno que exige más de lo debido para un simple juego de plataformas 2D o un clon de Tetris, llamativo hecho que deja constancia del buen hacer de algunos y la incompetencia de otros.

Más que aventuras

A pesar de haber encajado este título dentro de la sección de aventura y rol debido principalmente a su conjunto, lo cierto es que la acción supone un elevado porcentaje de juego. Los enfrentamientos con enemigos serán casi constantes, y para ello el jugador dispondrá de múltiples armas (más de 120). Las posibilidades de ataque varían en función del personaje y el arma seleccionada, pero se puede combatir cuerpo a cuerpo o a distancia, con armas y hechizos, utilizando las trampas del propio escenario o huir ante la superioridad numérica del enemigo.







Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 100, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, disco duro
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Helio Visions
Distribuidor: Infogrames

Más de 250 mapas entrelazados entre sí conforman la vasta estructura del juego

Los personajes se pueden separar para cubrir distintas zonas del mapa o bien para realizar tareas expresamente ideadas para cada uno. El aventurero hará todo aquello que tenga relación con máquinas, el arquero tendrá que superar pruebas de agilidad y destreza, el guerrero empleará la fuerza bruta, y el mago demostrará su pericia con la magia y su inteligencia. Normalmente es mejor que vayan en grupo, ya que en muchas zonas la concentración de enemigos es tal, que sólo la adecuada combinación de los cuatro héroes podrá salvar la situación.

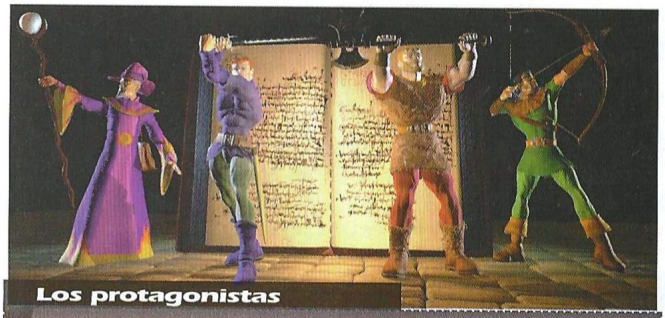
El truco es...

Antes de abandonar el primer nivel, aprovecha al máximo la fuente que hay cerca de Zarko para recuperar vida, reservando las pociones para más tarde. No desperdicies flechas en exceso, y salva la partida siempre que puedas.

La fuerza de la argucia

Pero no todo en Hexplore es explorar, combatir y conversar, también hay que resolver enigmas y puzzles, evitar y desactivar trampas, y por encima de todo, sobrevivir. La diferencia entre entrar en una fortaleza cuyo portón está fuertemente custodiado, teniendo que luchar con varias decenas de monstruos y evitando catapultas, o llegar directamente al salón del trono de dicha fortaleza sin necesidad de soportar los rigores del combate, puede estar en descubrir una entrada secreta o haber pagado a alguien que la conoce para que revele su localización. Lo mismo sucede con las trampas, siendo imperativo a veces separar a un personaje del grupo para que las desactive o bien que acceda solo a una determinada zona para conseguir un objeto y salir corriendo.

En cuanto a los enemigos, los hay para todos los gustos, desde aquellos que se matan con un simple golpe de espada a aquellos capaces de soportar una, dos, y hasta tres bolas de fuego. A medida que progresa el juego, todo esto va siendo cada vez más difícil, y las pociones de curación más escasas. Afortunadamente, dada la dimensión de Hexplore, existen en todas las zonas unos lugares especiales donde resucitar a cualquiera de los cuatro aventureros. Cuando uno muere, sus objetos quedan esparcidos por el suelo y su espíritu junto a ellos. Entonces



Los protagonistas

Mac Bride (aventurero), Drulak (arquero), Vigrad (guerrero) y Uraeus (mago) son los cuatro aventureros que en principio llevará el jugador, aunque al principio del juego podrá cambiar los tres últimos en la aldea de Zarko. Cada uno de ellos posee una serie de habilidades propias y necesarias en múltiples ocasiones para avanzar en el juego, ya que determinados puzzles y situaciones exigirán la intervención puntual de alguno de ellos en concreto.

Hexplore contiene todos los elementos necesarios en un buen juego de fantasía, aventuras y acción

se puede seleccionar el espíritu, ahora inmune a cualquier ataque, y llevarlo a uno de tales lugares para que vuelva a la vida. La única salvedad a esto es que no pueden morir los cuatro personajes al mismo tiempo; siempre tiene que quedar uno vivo para poder resucitar a los demás.

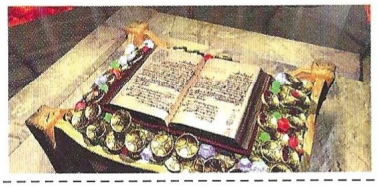
Y además de los enemigos que custodian entradas, habitaciones, pasos y demás situaciones estratégicas del mapa, hay extraños dispositivos capaces de producir infinitas criaturas a menos que sean destruidos, así como puertas y baldosas que provocan la aparición de auténticas hordas de sicarios de los hechiceros.

Guiños literarios

Bajo esta lustrosa piel hay una historia muy atractiva que se narra a través de los diálogos con personajes y trece lustrosas animaciones cuya particular estética posee algo indefinido que toca una fibra mágica en el jugador, haciendo que despierten recuerdos de narraciones épicas como El Señor de los Anillos y la saga Dragonlance.

Hexplore contiene absolutamente todos los elementos necesarios e imprescindibles en un buen juego de fantasía, aventuras y acción. Combinados de forma casi novelesca gracias a un fino hilado de todos ellos, logran apasionar al jugador haciendo que quiera llegar cada vez más lejos, si bien dada la impresionante dimensión del juego, muchos flaquearán y desfallecerán en el intento. Precisamente en esto radica el único inconveniente del juego, ya que llega un momento en que el laberinto es tal que resulta fácil perderse, y es necesario intentar llevar un mínimo mapa con la ubicación de algunos lugares de obligada visita en varias ocasiones –el mapa que realiza el juego de forma automática no indica la situación de estructuras ni sus nombres–.

A pesar de ello, Hexplore es mucho más que una magnífica opción para estos meses de ocio, y enganchará a más de uno por todo lo anteriormente expuesto. No importa que el nombre no haya podido ser Gauntlet 3D, es más divertido y adictivo que aquella vieja gloria y se presta a nuevos retos con la opción multijugador, que tanto en red y los sistemas de conexión habituales como en Internet, despertará pasiones.



Calificación

Hexplore

Pros: La novedad tecnológica introducida permite disfrutar de un entorno 3D sin excesos de máquina. Hexplore es adictivo y proporciona cientos de horas de juego. Además es original y sencillo de manejar.

Contras: Hay muy pocas ranuras para salvar partidas, por lo que llega un momento en que es imprescindible salir del juego y sacar copia para reemplazar las existentes. Tanto las voces como los textos están en inglés.

PANDEMONIUM 2™

¡Una Aventura Psicodélica en 3D!

Acompaña a Nikki y Fargus en su aventura para impedir que la malvada Reina del Imperio Goon capture el mágico cometa de Infinitas Posibilidades. Lucha contra los esbirros de la Reina en una carrera hacia el centro del Cometa Místico. ¡Una carrera delirante por las montañas rusas!

CRYSTAL DYNAMICS

obligatorio

WINDOWS CD-ROM PC

NUEVA DIRECCIÓN

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizón - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

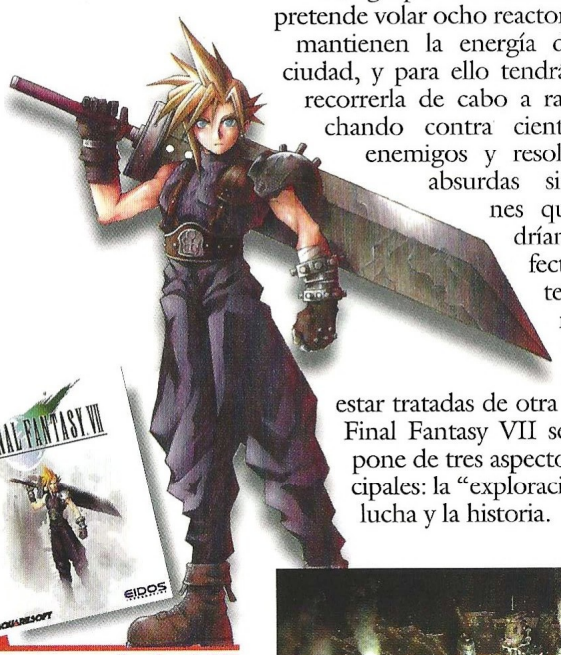
El final de una fantasía

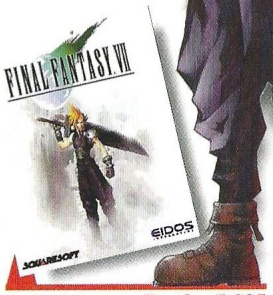
Final Fantasy VII

La consola y el PC siempre han sido complementarios por la tendencia de ambos a contemplar distintos tipos de juegos enfocados a diferentes edades. No siempre el paso de una plataforma a otra tiene demasiado sentido.

Con esta anunciada producción que tan salvaje campaña publicitaria tuvo en las últimas Navidades, y que al parecer tanto éxito ha tenido en consola, se demuestran varias cosas: que lo que en consola se denomina juego de rol poco tiene que ver con un juego de rol de verdad, que la mayoría de los usuarios de consola son mucho más jóvenes que los de PC, y que los éxitos de una plataforma que crean expectativas para otra son susceptibles de defraudar. No merece la pena explicar la historia de este auténtico ladrillo, sino más bien por qué lo es.

Un grupo de combatientes pretende volar ocho reactores que mantienen la energía de una ciudad, y para ello tendrán que recorrerla de cabo a rabo luchando contra cientos de enemigos y resolviendo absurdas situaciones que podrían perfectamente o bien no existir o bien estar tratadas de otra forma. Final Fantasy VII se compone de tres aspectos principales: la "exploración", la lucha y la historia.





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz con tarjeta 3Dfx o Pentium 166 MHz sin ella, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Square Soft/EIDOS
Distribuidor: Proein

Grandes hazañas

El primero, entrecomillado porque en realidad no da mucho de sí debido a la linealidad del mapa y la trama, resulta bastante pesada y su única ventaja es poder disfrutar de los impresionantes escenarios creados para el juego. Una vez tras otra, en demasía sin duda, la exploración se verá interrumpida por anodinos combates. Siendo un juego de corte japonés uno podría esperar un elevado nivel de acción en este punto que pudiese salvar el resto, pero no es así.

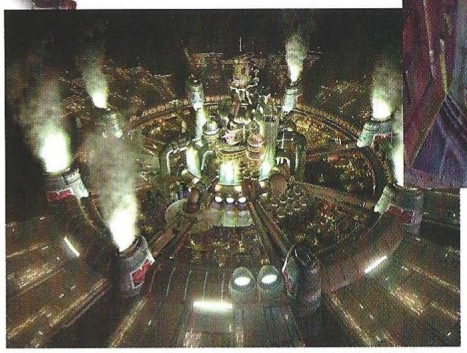
Cuando se produce un combate –con enemigos invariablemente salidos de la nada– los personajes que en él participen seleccionarán mediante un sistema de menús y tiempos la acción que van a realizar, y el ordenador se encargará de ejecutarla. Esto significa que la participación por parte del jugador se limita a moverse por unas ventanas empleando tres teclas y esperar a ver el resultado, siendo cierto que a veces es importante qué opciones se escogen para poner un fin favorable a un combate.

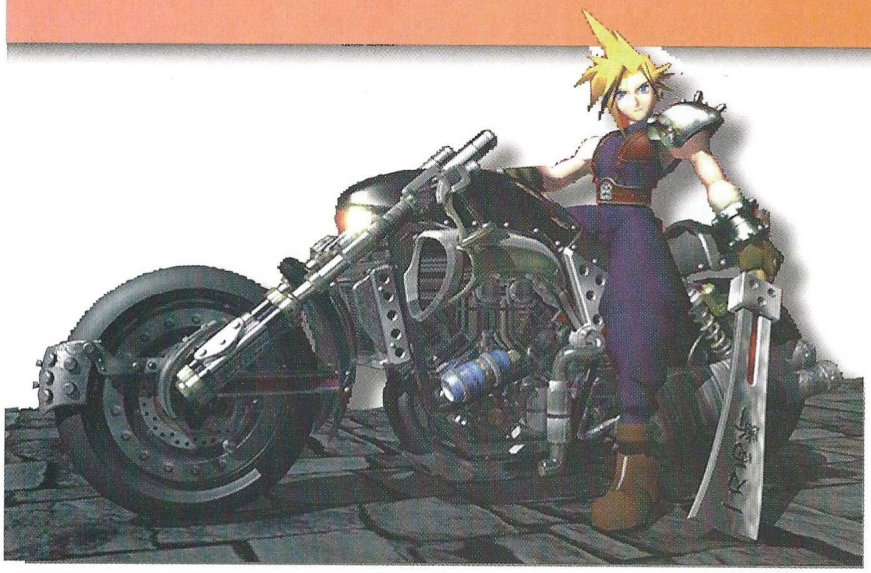
Por último, la historia es sencillamente insoportable y aburrida, repleta de diálogos para besugos escritos por alguna mente no muy lúcida, brillando por su ausencia las frases inteligentes, graciosas o con el más mínimo contenido coherente. Y lo peor es que tales diálogos abundan en exceso, así como las secuencias en que tienen lugar, pudiendo estar el jugador más de quince minutos limitándose a pulsar una tecla para pasar de una frase a otra.

La teoría del caracol

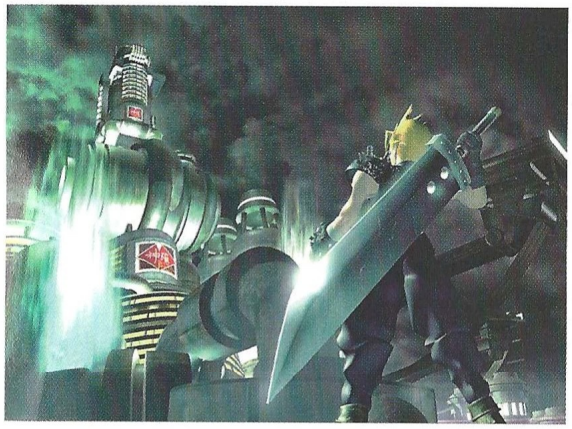
De todo lo anterior es fácil sacar la conclusión de que la jugabilidad es nefasta, y el interés que despierta el juego, nulo. Pero por si queda alguna duda, no hay más que comprobar qué ocurre cuando se instala y se está jugando. Existen dos tipos de soporte gráfico: con y sin tarjeta 3Dfx. Sin ella, que probablemente sea el caso de la mayoría de los usuarios, Final Fantasy VII es más lento que un caracol subiendo un puerto de montaña. Y si esto ocurre en un Pentium 200 MHz con 64 MB de RAM, mejor no pensar en qué pasará en máquinas inferiores. Con tarjeta 3Dfx, además de algunas texturas y efectos varios de indudable calidad, en la misma máquina el juego funciona simplemente a la velocidad que debiera en todo momento.

Rematando el hastío general está la banda sonora, que tiene la virtud de producir una abrumadora somnolencia muy adecuada para quien padezca de insomnio, pero no desde luego para sentarse delante del ordenador a jugar. Esto no quita que el aspecto gráfico –con o sin la tarjeta– sea grandioso, existiendo un trabajo





Final Fantasy VII se compone de tres aspectos principales: la exploración, la lucha y la historia



mejores gráficos del mundo si el resto no está a la altura?

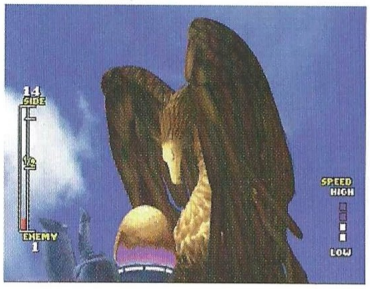
Final Fantasy VII es un rotundo no a la traslación de algunos juegos de consola a PC, y ostenta uno de los diseños más injugables de cuantos se hayan creado. De hecho, hace que juegos de muy dudosa calidad parezcan mucho mejores de lo que en realidad son. No importa que técnicamente sea una auténtica maravilla, ya que todo lo que realmente importa en un juego está completamente descuidado y deja mucho que desear.

El sombrío aburrimiento que se cierne sobre el jugador en todo momento clama al cielo, y esperamos que si alguna vez alguien se plantea traer Final Fantasy VIII (supuestamente en proyecto) al PC, cambie radicalmente el planteamiento del juego para esta plataforma... o la historia se repetirá.

de chinos tras los impresionantes escenarios y dibujos de que hace gala el juego en todo momento. El único inconveniente dentro de este apartado son los propios personajes, ya que su movimiento es poco creíble y su fisonomía tiene unas extremidades un tanto extrañas (¿por qué las manos de todos ellos parecen latas de fabada?). Pero, ¿qué más da tener los

El truco es...

Cuando te enfrentes con enemigos grandes y poderosos, emplea la magia de Cloud (o como quiera que hayas llamado al protagonista) en lugar de la espada, es mucho más efectiva –en especial el rayo–.



Calificación

Final Fantasy VII

Pros: El aspecto estético general del juego es bastante impresionante, ofreciendo uno de los trabajos más cuidados que se han podido ver en un juego.

Contras: La jugabilidad y el diseño del interfaz, así como un funcionamiento adecuado del mismo, son aspectos totalmente descuidados a favor del espectáculo visual. Final Fantasy VII es en conjunto un "tostón".

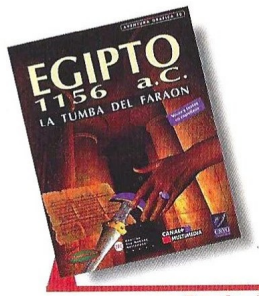
El pútrido sabor de la traición

Egipto 1156 a.C.
La tumba del faraón

Mientras Europa salía de la Edad de Piedra, casi 3.500 años a. C., en los albores de la Humanidad, a orillas del Nilo, la civilización más duradera que jamás ha existido sobre la Tierra brillaba con todo su esplendor. Poseían riquezas inimaginables, supremacía militar, prosperidad y el tesoro más preciado: la escritura.

Entre los evidentes dones de los que la naturaleza ha dotado al ser humano, la curiosidad, junto con su violencia, han sido las más notables causas de su rápida evolución. No prospera quien tiene las cosas fáciles, pero las rivalidades que surgieron con el asentamiento de las primeras civilizaciones, han llevado al hombre a construir monumentos en su memoria, y a destruirlos con el mismo afán con que se levantaron. Se supone que, de aquella violencia primigenia poco queda –se supone–, pero la curiosidad ha seguido aumentado a medida que el conocimiento proporcionaba más interrogantes a los estudiosos, y si existe algo sobre este Universo, sobre la Vía Láctea, sobre el Sistema Solar, sobre la Tierra... que pulverice la curiosidad de cualquiera, eso es sin duda Egipto.

Fue la Primera civilización, y la más duradera, porque sus enemigos no tenían con qué medir la superioridad a la que se enfrentaban. Hoy, Egipto ha sido devorado por la vorágine que atormenta el siglo XX y que parirá un XXI más vertiginoso, pero aún después de tantos milenios, todavía existen secretos inalcanzables desperdigados por el país. Ni siquiera el Valle de los Reyes, sometido a un continuo saqueo, ha sido explorado en su totalidad... y eso es tan irresistible para el hombre como la miel para los osos. Este juego te ofrece una auténtica jarra de ambrosía, invitándote a realizar un viaje por el tiempo, a cumplir un encargo a través del cual aprenderás a sentir los latidos de una civilización que dejó sin aliento al mismo Dios... ¡No la derrames en el suelo!

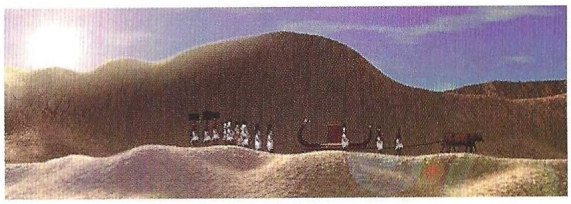


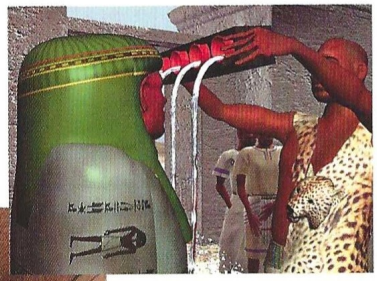
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16 Mb de RAM, 10 Mb de disco duro, SVGA, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de Sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

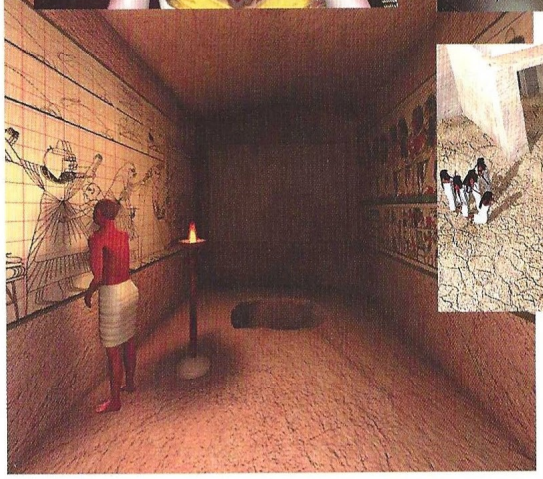
En la tumba

Egipto comienza haciéndote saber del robo de la tumba de Seti I. Ese saqueo se atribuye a tu padre, y tú, Ramose, tendrás que demostrar, mediante una ardua investigación, la inocencia del mismo. Para ello deberás recorrer numerosos lugares, desde la propia tumba del faraón, hasta los templos más impresionantes, pasando por el pueblo de los obreros, o el interior de sus casas. Se trata de una aventura que fascina porque en su realización se han empleado las últimas técnicas de reconstrucción de lugares a partir de las ruinas encontradas. Con Cryo han colaborado los más prestigiosos estudiosos de Egipto y tanto la base documental como el aspecto gráfico del juego, además de ser impresionantes, debemos subrayar que ostentan un rigor histórico pocas veces visto.

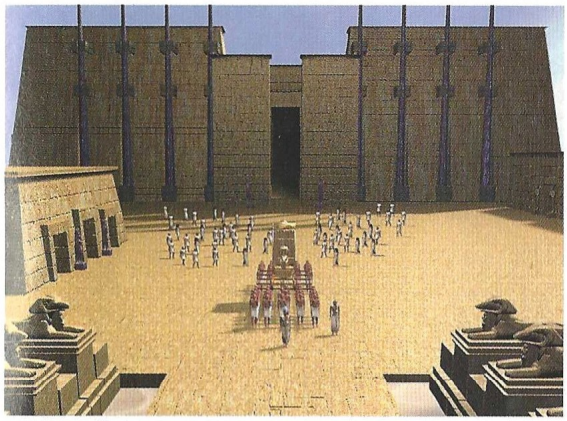
El juego muestra unos gráficos que alcanzan un grado especialmente misterioso al acompañarse de música original con reminiscencias de la antigüedad. En cuanto al sistema de juego, ofrece lo tradicional para las aventuras gráficas: diálogos –afortunadamente en castellano–, inventario, una trama lineal, más de veinticinco horas de juego, treinta personajes con los cuales interactuar, objetos que recoger y acciones que llevar a cabo; puzzles para resolver y grandes espacios que de-

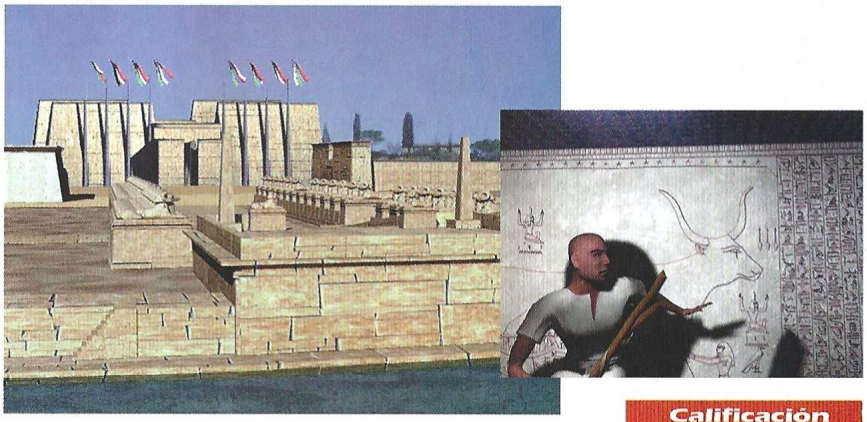






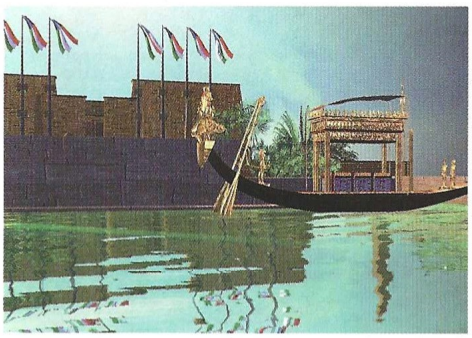
En su realización se han utilizado las últimas técnicas de reconstrucción de lugares a partir de las ruinas encontradas





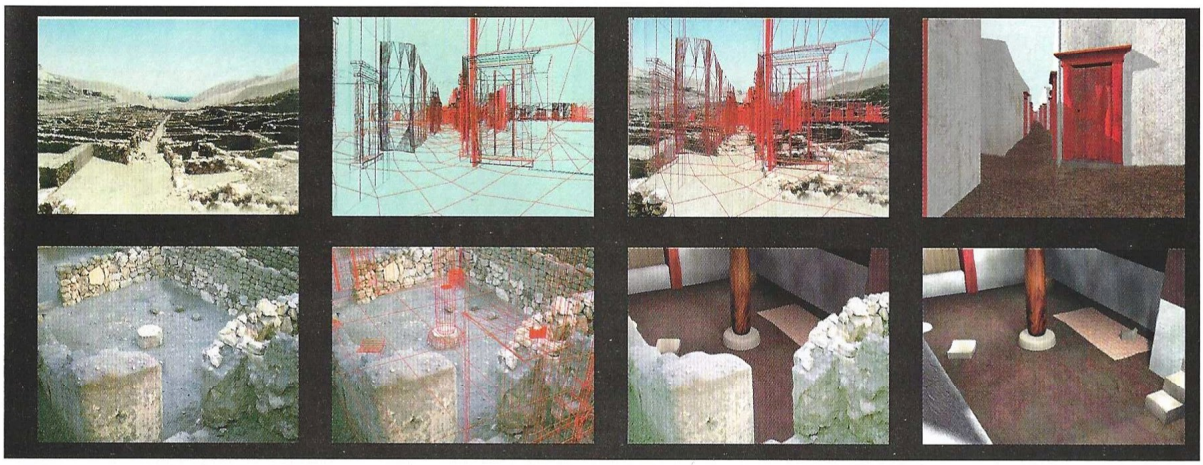
El truco es...

Aunque sabrás que la casa de Hori tiene el nombre escrito encima de la puerta, ese símbolo no se corresponde con la zona iluminada de la lista, al efectuar el recuento de los obreros por la mañana. En cualquier caso se trata de la puerta que tiene un letrero encima de la puerta y que está junto a la tabernera. Ahí, a la izquierda de la puerta tendrás que poner la escalera de mano que encontraste en uno de los callejones para entrar en casa del obrero.



sean ser explorados. ¿Lo mejor? Que todo ha sido dispuesto para que te encuentres con la realidad de un Egipto de hace quince siglos antes de Cristo. Una vez estés dentro del juego, podrás explorar, aprender con su base de datos interactiva y disfrutar jugando.

Tu misión estará llena de trampas, por lo que te aconsejamos salvar la partida con frecuencia y llegarás incluso a poder disputar una partida de senet: quien ganaba en este juego, se consideraba afortunado; una persona que se aseguraba un lugar destacado en el otro mundo. El mundo del oeste, del ocaso y de los muertos. Un mundo al cual todos tenemos que ir, pero del cual podremos regresar...



Calificación

Egipto 1156 a. C. La tumba del faraón

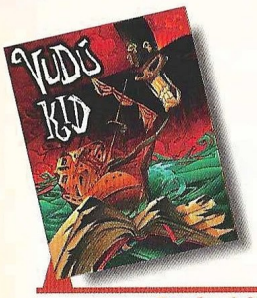
Pros: Casi podríamos calcar las ventajas de éste juego copiándolas de las de Versalles: una base documental muy nutrida, una trama inquietante como excusa para adentrarte en un mundo casi relegado a amarillentos y aburridos libros, música y efectos especiales lo más parecidos a la realidad y unos buenos gráficos para ilustrar la historia. El Omni 3D, como interfaz de movimiento, sigue en su acertada línea tan impecable y espectacular.

Contras: A diferencia de Versalles o de casi todo Atlantis, esta vez se ha optado por el fundido de imágenes al pasar de una escena a otra, en lugar del avance fluido y continuo al que estábamos acostumbrados. Ciertos detalles difíciles de enumerar en su totalidad –tales como algunos exteriores, el hecho de que varios personajes distintos tengan la misma cara con distinto tono de moreno, o la misma introducción–, no están muy pulidos. ¿Habrá que ir encendiendo la luz roja en Cryo o sólo será una siesta en los laureles?

La brevedad del ser

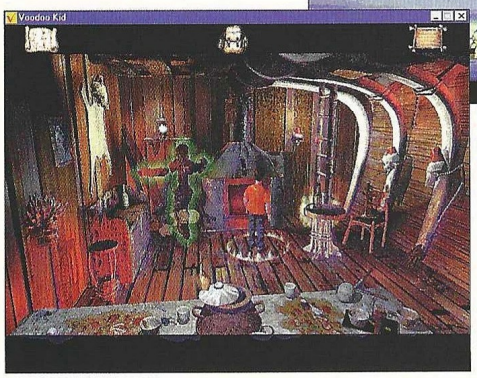
Vudú Kid

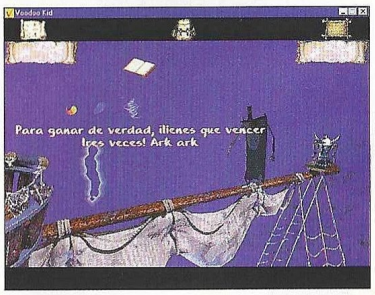
Más vale tarde que nunca. Esta prometedora aventura de Infogrames, lanzada en muchos países el año pasado, llega ahora con textos en castellano.



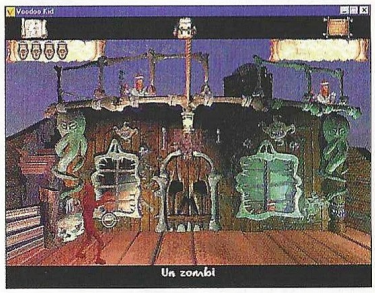
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 75, 8 MB de RAM, disco duro, Windows 3.1 o Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe

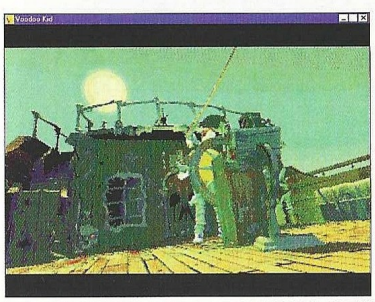
Un niño se ve metido sin comerlo ni beberlo en un barco fantasma capitaneado por el Barón Morgue (el Barón Saturday de la tradición vudú). El malvado Barón tiene cautivas numerosas almas, y por supuesto, pretende apoderarse de la del chico. En sus manos estará el evitarlo, liberar a los demás, y volver a la seguridad de su cálido hogar.



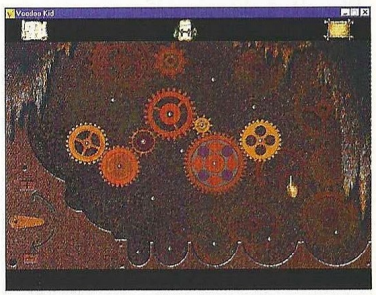


Debido a la larga tradición de aventuras 3D de Infogrames y al aspecto gráfico que presentaba Vudú Kid, muchos pensamos que se abría una nueva saga similar a la de Alone in the Dark. Sin embargo, al poco de empezar la aventura se comienza a desdeñar tal teoría, y cuando ante nuestra incredulidad, se termina el juego en poco menos de tres horas sin ningún tipo de ayuda, surgen preguntas como qué tipo de jugadores se supone que van a disfrutar con ella, y sobre todo, qué edad tendrán.





Los puzzles y enigmas son terriblemente sencillos, a pesar de que uno o dos presenten una relativa dificultad. Prácticamente todo el juego se basa en conseguir o hacer algo en una habitación para pasar a la siguiente, con un personaje que proporcionará algunas ayudas de vez en cuando para evitar atascos garrafales. Además, puesto que el avance es imposible sin haber hecho lo necesario, en la mayoría de las ocasiones funciona la práctica del ensayo y el error: si no es un objeto, será otro, y tampoco hay tantos.



El truco es...

Cuando resuelvas el puzzle de los engranajes, el interruptor que abre la trampilla de la comida es el de abajo. Por si esto cambiase, salva la partida antes de tocarlo o tendrás que rehacer el puzzle. En su forma astral, el protagonista puede atravesar puertas.

El juego, a pesar de su sencillez, no está mal, pero el problema es que es resulta demasiado escaso en relación a lo que cuesta, y por ese precio, hay varias decenas de opciones alternativas que satisfarán mucho más al jugador, y si no, para el tiempo que dura, una buena película de cine cuesta diez veces menos y da más de sí.

Calificación

Vudú Kid

Pros: El entorno gráfico está muy conseguido, el interfaz es sencillo y el humor macabro "light" consigue arrancar la sonrisa.
Contras: Vudú Kid es demasiado sencillo y corto, probablemente sólo apto para el disfrute de auténticos infantes. Las voces están en inglés. Demasiado caro para lo poco que realmente ofrece.

4 CD-ROM
WINDOWS®95

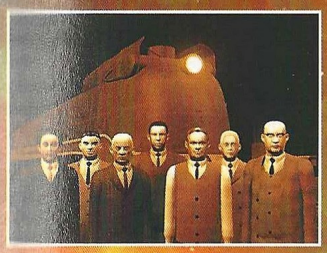
AVENTURA GRAFICA 3D

¡La obra maestra de HARUHIKO SHONO por fin en Europa!

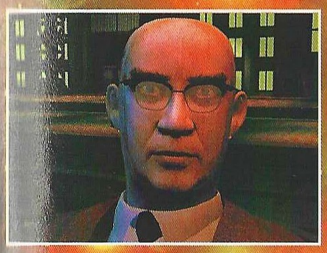
GADGET

EL PASADO ES EL FUTURO

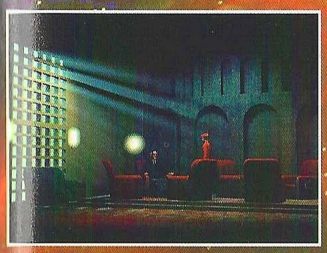
Traducido y doblado al castellano



Estos son los científicos. Su misión es ahora tuya: Construir una nave espacial para salvar al mundo de un cometa.



A lo largo de la aventura te encontrarás con numerosos e inquietantes personajes.



Explora un detallado universo 3D con increíbles y misteriosos gráficos creados por Haruhiko Shono y con una banda sonora de Koji Veno.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

CRYO INTERATIVE

www.cryo-interactive.com

SYNERGY INC.

Friendware

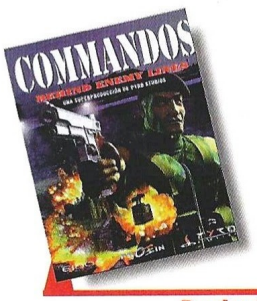
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Un juego de cinco estrellas

Commandos
Behind Enemy Lines

Ya hemos comentado anteriormente sobre el proceso de desarrollo de Commandos, algunas de sus características y las grandes promesas de este título español que tanto revuelo parece estar causando más allá de nuestras fronteras. Ahora te lo contamos todo acerca de este juego: sus cualidades, defectos y la oferta que contiene.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 40Mb de disco duro libres, SVGA, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Pyro Studios/Eidos
Distribuidor: Proein

A pesar de tratarse de un juego de estrategia en tiempo real, hay que olvidar todos los tópicos del género para acercarse a Commandos, ya que además de estrategia posee un importante componente táctico y carece de los elementos más comunes en este tipo de juegos, como la explotación de recursos y la creación de estructuras y unidades.

Seis especialistas se dan cita en la Segunda Guerra Mundial para resolver múltiples y complejas situaciones en diversos puntos del conflicto, llevando a cabo operaciones encubiertas que debilitarán la infraestructura nazi durante el conflicto, posibilitando así la victoria aliada sobre las fuerzas del eje. Cada uno de estos hombres es un experto en un campo determinado, tal y como podrás encontrar reflejado en el reportaje del número 29 de Computer Gaming World.

Las herramientas de trabajo

El Boina Verde es la "mala bestia" del grupo: fuerte, ágil y silencioso. Sus habilidades incluyen escalar muros y elevaciones naturales, enterrarse en la arena y la nieve, atraer al enemigo con un señuelo, cargar con bidones de combustible y degollar por la espalda. El Francotirador tiene una especialización obvia, mientras que el Marine se dedica exclusivamente a todas aquellas funciones relacionadas con el medio acuático, como pilotar botes de goma, lanchas, submarinos, barcos y bucear. El Zapador es el experto en explosivos, tanto con temporizador como con detonador, y también coloca trampas en el suelo; y el Conductor puede hacerse con cualquier vehículo terrestre capaz o no de disparar. Por último, el espía puede disfrazarse de nazi, conversar con el enemigo para distraerle y asesinar fríamente por la espalda utilizando una inyección letal. En contadas ocasiones podrá hacer su aparición el piloto para huir de un escenario en un avión robado. Todos ellos comparten una serie de características comunes como el uso de la pistola, correr, agacharse, reptar y la posibilidad de transportar cadáveres de un sitio a otro.

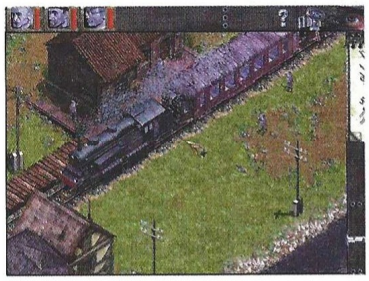
Una vez conocidas las herramientas de trabajo, algo bastante fácil gracias a las misiones de entrenamiento que permiten experimentar con cada uno de los comandos y las detalladas explicaciones de los diversos tutoriales, da comienzo la acción que abarcará un total de veinte misiones, ya sean para un jugador o varios.

Altamente especializado

Los requisitos para completar con éxito cada misión son bastante sencillos, aunque no fáciles de poseer en el grado adecuado: astucia, inteligencia, audacia, capacidad de evaluación y un asombroso nivel de creatividad e imaginación. Sólo combinando todas estas cualidades con las habilidades individuales de los comandos, el resultado será satisfactorio.

Pero quizá un ejemplo sea más ilustrativo que cien teorías juntas acerca de lo que es este juego. Imagina que tu misión es volar unos depósitos de combustible situados en el interior de un campamento nazi, vigilados por numerosas patrullas y centinelas, y que después de la explosión has de huir en un camión robado. Normalmente, tus hombres estarán situados en un punto fuera de la vista del enemigo, y tendrán que abrirse paso poco a poco hacia el objetivo.

Tendrás que observar cuidadosamente las rutas de las patrullas, comprobar los ángulos de visión de los centinelas, y tener mucho cuidado con dejar huellas, ser visto o hacer algún tipo de ruido que atraiga la atención de los nazis. Para todo ello, el juego ofrece varias herramientas muy útiles en todo momento. La más esencial es la que te permite ver gráficamente el campo de visión de un determinado enemigo, esté quieto o en movimiento. Con ella podrás determinar los puntos ciegos de su cono de visión para saber dónde situarte para eliminarle en silencio. Tendrás que tener cuidado con el cadáver para que no lo vean otros centinelas o patrullas, y seguramente tengas que llevarlo a alguna parte donde no pueda ser descubierto, o bien colocar algún objeto encima.



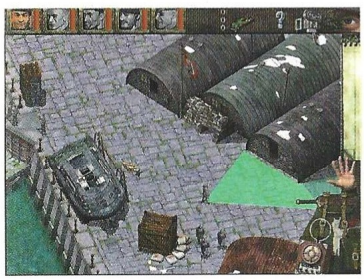
Lo usual no es encontrar centinelas aislados, y casi todos suelen estar dentro del cono de visión de otros en un momento determinado. Para seguir la evolución de una patrulla que en su

Seis especialistas se dan cita en la Segunda Guerra Mundial para resolver multiples y complejas situaciones

recorrido ve al centinela objetivo en un momento dado, existe un sistema de cámaras que permite dividir la pantalla hasta en seis ventanas diferentes, pudiendo establecerse un seguimiento de patrullas, centinelas o la simple visualización de una zona del mapa.

Dos hombres explotados

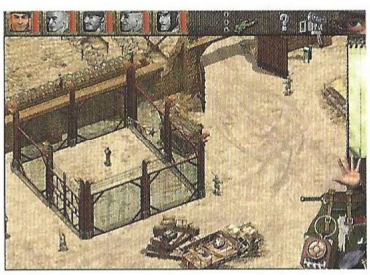
Aunque todos los comandos son útiles en un momento u otro de una misión –no todos están disponibles en todas las misiones, lo que añade dificultad al asunto– dos de ellos son vitales en la eliminación de enemigos antes de poder alcanzar el objetivo: el boina verde y el espía. Ambos pueden



asesinar silenciosamente, el primero además puede enterrarse para ocultarse y, emplear un señuelo para distraer a quien lo vea o escuche, y el segundo es capaz de hablar alemán para distraer la atención de una patrulla o centinela.

La situación global de cualquier misión exigirá una cuidadosa planificación y análisis, siendo sumamente importante una ejecución impecable de los planes. Habrá que eliminar a los enemigos hasta dejar lo más vacío posible el mapa, y después cumplir el objetivo encomendado. La recompensa por cada pequeño éxito es enorme, no porque haya una espectacular animación ni nada por el estilo, sino porque el jugador se sentirá ampliamente satisfecho ante la buena marcha de su plan.

Cada misión puede costar una media de ocho horas de juego, por lo que Commandos constituye una magnífica oferta. El aspecto gráfico habla por sí mismo, y el interfaz permite varios niveles de zoom para poder



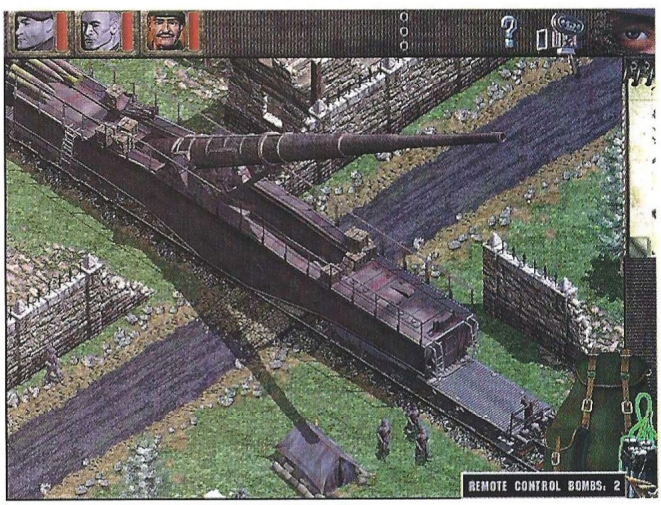
tener la perspectiva deseada en cada momento. Existen varios elementos adicionales como el sonido y los vídeos y fotografías de la Segunda Guerra Mundial que colorean el panorama del juego, pero que en ningún momento resultan sustancialmente vitales.

Ver y oir para creer

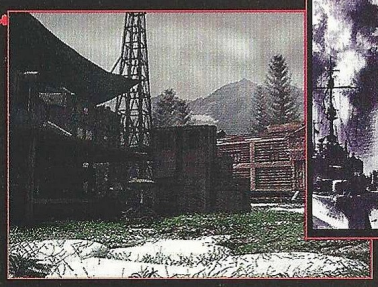
El comportamiento del enemigo, basado en patrones íntimamente relacionados con lo que una unidad ve y oye, es prácticamente perfecto, a excepción de algunos bloqueos puntuales debidos a objetos del propio escenario que bien pueden estar ya integrados o bien los puede cambiar el jugador (como un barril). En cualquier caso, en la mayoría de las ocasiones estos pequeños fallos favorecen al jugador en lugar de perjudicarle, lo que sin duda es de agradecer.

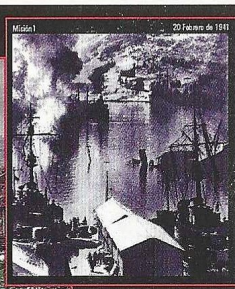
En lo que a los propios comandos se refiere, no existe inteligencia artificial alguna, si bien esto es así de forma totalmente intencionada. El jugador ha de estar pendiente en todo momento de lo que hace un comando y cómo lo hace, ya que él no decidirá por sí mismo la mejor ruta a seguir para ir de un punto a otro, ni tampoco la forma más plausible de aproximarse a una víctima.

El realismo de los escenarios es impresionante, ya que se tienen en cuenta numerosos aspectos

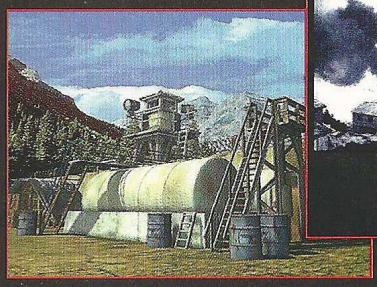


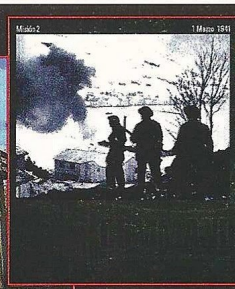
COMMANDOS: 20 MISIONES PARA LOS ELEGIDOS



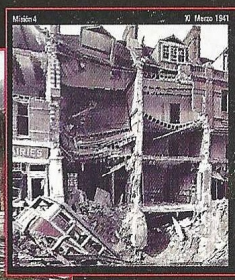


1.Los cometidos más pequeños no carecen de importancia. Antes de atacar el Aeródromo de Stavanger es necesario aislar sus comunicaciones destruyendo un pequeño repetidor de radio en Sola.

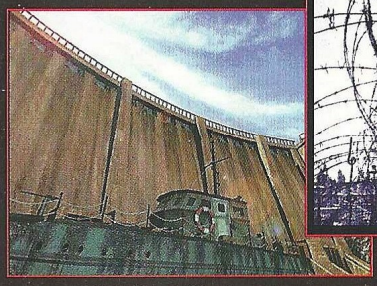


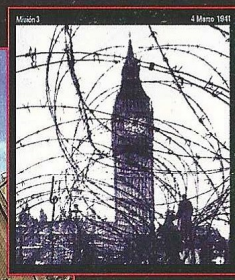


2.Los comandos tendrán que infiltrarse en el campamento de Storfjord y volar los depósitos de combustible que alberga para reducir el radio de alcance de las divisiones acorazadas en la zona.

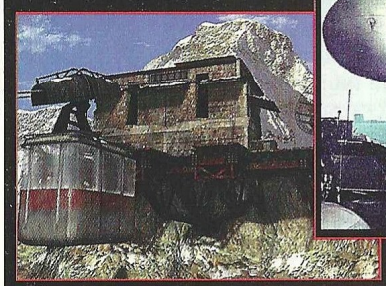


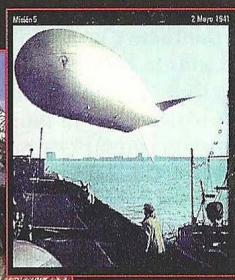
3.Los nazis están atacando sin piedad numerosas ciudades europeas. Es necesario distraer su atención, y para ello tendrás que volar el Cuartel General nazi cercano a la ciudad noruega de Stokkan.



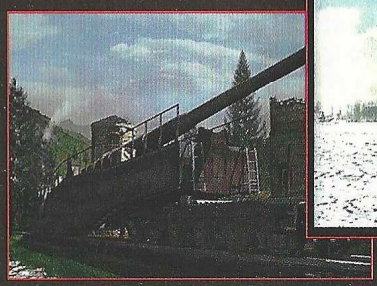


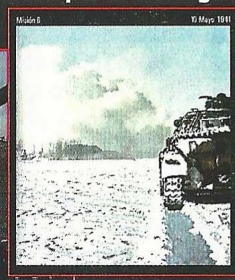
4.Si logras volar la presa de Sysendam, no sólo conseguirás inutilizar varios puentes vitales para el avance nazi, sino que además cortarás el suministro eléctrico en una zona bastante amplia controlada por el enemigo.



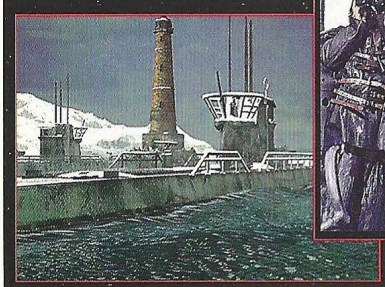


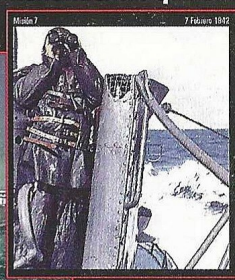
5.Un potente radar instalado cerca de la costa es el único obstáculo para lanzar un ataque aéreo en Noruega. Para destruirlo tendrás que alcanzar antes la cima de la montaña, y después emplear las herramientas que encuentres.





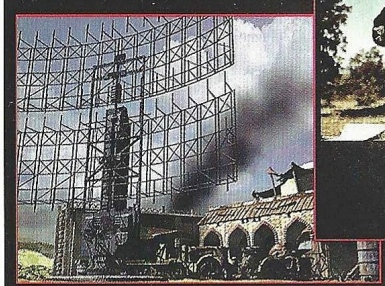
6.El poderoso cañón Leopoldo va a ser utilizado para abrir brecha en la resistencia noruega. Si lo destruyes evitarás esta masacre. El cañón está fuertemente protegido.

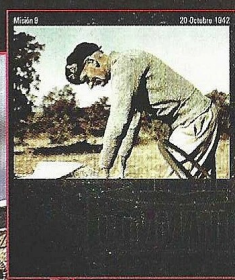




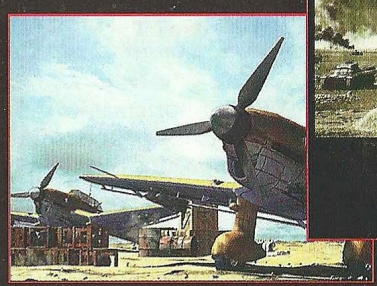
7.Los nuevos submarinos nazis U-Boote está causando estragos en la armada inglesa. Infíltrate en el puerto noruego de Arendal, donde están repostando, y destrúyelos.

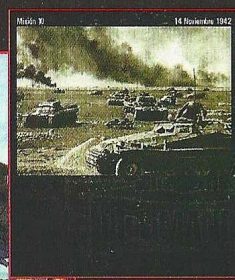
8.En el frente africano, los suministros son un elemento fundamental para el avance enemigo. Destruye todo lo que puedas para cortar el avance de la División Acorazada.





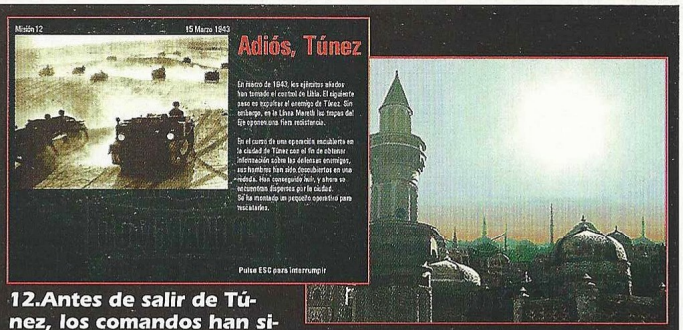
9.La batalla del Alamein está a punto de dar comienzo, pero antes es necesario destruir la 21 División Acorazada para distraer la atención de Rommel.





10.El capitán Gregor McRae de la RAF ha sido hecho prisionero cerca de un importante aeródromo. Rescátalo y huye con él en un avión, destruyendo si puedes los demás biplanos que pueda haber.

11.De nuevo los suministros son protagonistas. Destruyendo las torres petrolíferas de Maradah para asestar el golpe definitivo al frente nazi en África.

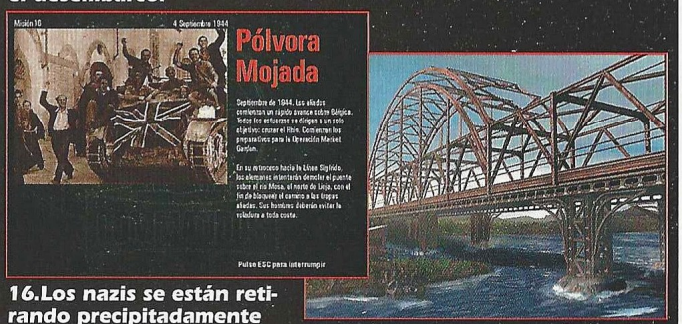


12.Antes de salir de Túnez, los comandos han sido descubiertos y uno de ellos hecho prisionero mientras los demás se dispersaban. Reúnelos, rescata al cautivo y huye en un vehículo robado.

13.Los nazis han recreado el Bismarck en el puerto de Le Havre para continuar sembrando el terror en los mares. Es imperativo destruirlo a toda costa.

14.Poco antes del desembarco de Normandía, unas fotografías aéreas revelan la presencia de cuatro poderosos cañones en primera línea de playa. Destrúyelos para permitir el desembarco.

15.Scheleper, el Carnicero de París, se aloja en la villa de Campiègne esperando un vehículo que le llevará a Berlín con una lista de los miembros de la Resistencia Alemana. Mátalo antes de su partida.

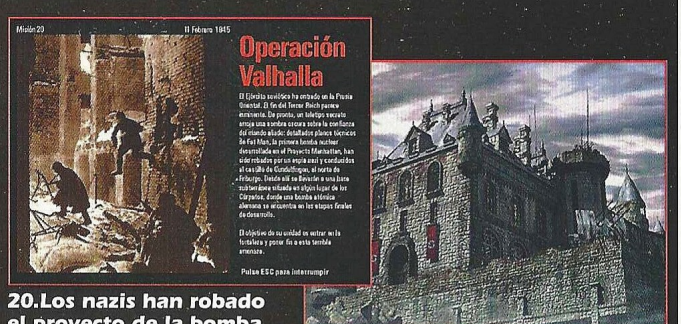


16.Los nazis se están retirando precipitadamente ante el avance aliado, y para impedir su captura quieren volar el puente del río Mosa. Evítalo a toda costa.

17.El jefe de la Resistencia Francesa y algunos de sus colaboradores han sido hechos prisioneros y serán fusilados al amanecer. Rescátalos y huye con ellos en un vehículo que te recogerá.

18.Las tornas han cambiado de tal forma, que el puente del Mosa que antes defendiste con tanto vigor, ha de ser destruido para evitar una catástrofe.

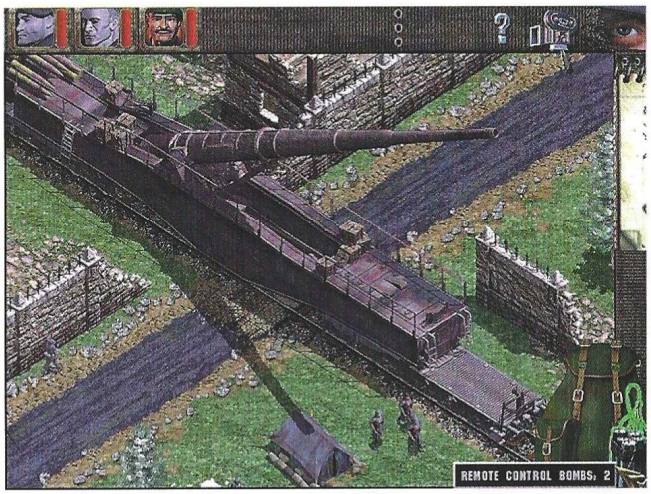
19.En Bremen se encuentra un enorme centro de lanzamiento de V2 cuyo destino más que probable es Londres. Las bombas cohete han de ser destruidas para evitar más masacres en la capital inglesa.

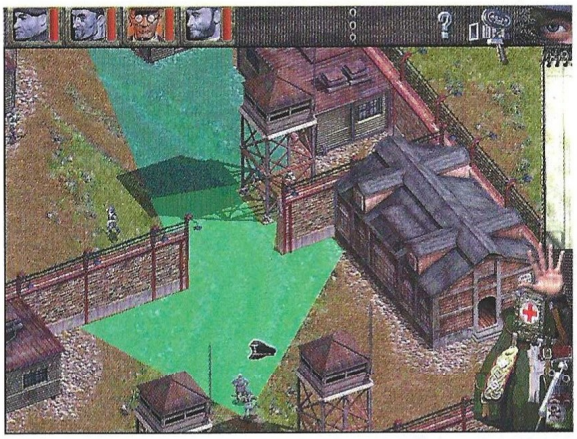


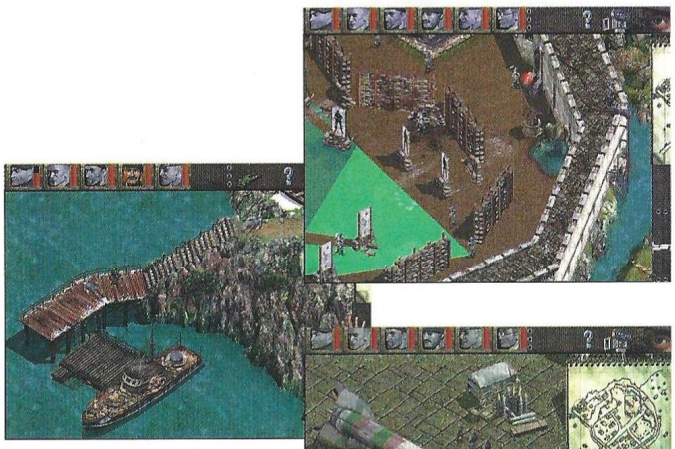
20.Los nazis han robado el proyecto de la bomba atómica y realizan experimentos en el castillo de Gundelfingen. Todos los comandos serán asignados a esta misión. Hay fuertes medidas de seguridad.

COMMANDOS

Cada misión contiene una generosa dosis de problemas a resolver, y casi infinitas posibilidades para hacerlo







El truco es...

Aprovecha al máximo las ventajas del boina verde y el espía, y tampoco menosprecies el cepo del zapador, sobre todo en zonas donde no haya nadie cerca como para acudir. Ten mucho cuidado con los barracones de nazis, pues de ellos pueden salir bastantes efectivos enemigos. Cuando tengas un vehículo con potencia de fuego disponible, aprovéchalo al máximo.

Calificación

Commandos Behind Enemy Lines

Pros: Commandos es simplemente único. La combinación de táctica y estrategia es perfecta. Adictivo, detallista, realista... Una producción impecable difícilmente superable.

Contras: Los conos gráficos de visión resultan engañosos cuando entran en juego diferentes alturas. En el modo multijugador, algunos de los jugadores pueden pasar largos ratos sin poder hacer absolutamente nada.

como diferentes alturas y ángulos de visión con respecto a ellas, las huellas que pueden quedar en la arena o la nieve, e incluso la onda expansiva de una explosión. Este acentuado detalle nos ha hecho descubrir el que posiblemente sea el único fallo del programa según se mire. Si un comando está en lo alto de una rampa y el cono de visión de un nazi barre la base de la rampa, por lógica el nazi verá al comando en lo alto, pero sin embargo el cono de visión no se ajusta con este ángulo, y se limita a quedarse en la base de la rampa. Esto se multiplica en las misiones donde hay muchas alturas diferentes, como las que transcurren en ciudades.

Simplemente perfecto

Todo lo anterior supone una tremenda labor de diseño en lo que a misiones se refiere, un aspecto que en este juego es fundamental. La laboriosidad que cada una ha tenido que suponer para el equipo de Pyro Studios ha tenido que ser tremenda, y esperamos que tamaño esfuerzo se vea recompensado con una buena respuesta por parte de los jugadores de todo el mundo.

Commandos es en suma un juego francamente impresionante que deja el pabellón español muy por encima de la media mundial. Es tremendamente adictivo, y posee una calidad que muchos han intentado alcanzar y jamás han conseguido. Cada misión contiene una generosa dosis de problemas a resolver, y casi infinitas posibilidades para hacerlo, lo que implica una gran libertad de acción y decisión para el jugador. Una misma misión se presta a múltiples aproximaciones y soluciones, existiendo tantos parámetros diferentes dentro de cada una que resultaría casi imposible hacer una guía paso a paso. La riqueza dada por la variedad de los propios comandos se ve aumentada con las posibilidades que se abren en las misiones en las que hay vehículos disponibles, como tanques, tanquetas y camiones.

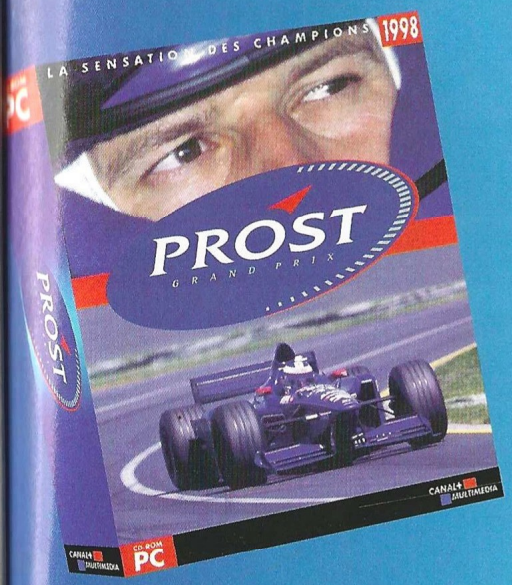
Este juego es absolutamente imprescindible en el haber de quienes gusten de la estrategia y la táctica, y difícilmente se repetirá algo igual en mucho tiempo (sin tener en cuenta, claro está, los posibles discos de misiones e incluso la supuesta aparición de un Commandos 2). La modalidad multijugador resulta muy interesante, sobre todo por poder coordinar varias acciones a la vez, aunque a veces uno o más jugadores se verán obligados a estar cruzados de brazos mientras otros eliminan centinelas y patrullas que les permitan moverse.

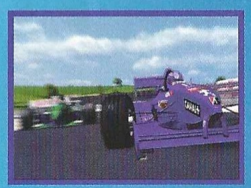
¡Entra en la competición!

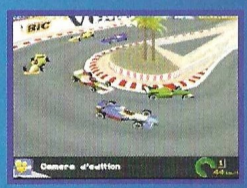
THE SALES MACHINE - RCS B 400519260 - Crédit photos : DPPI

PROST GRAND PRIX 98

"Probablemente el mejor simulador de carreras de todos los tiempos".







Un juego 100% adrenalina y accesible para todos.

Una calidad de imagen y de sonido excepcionales.

Condiciones de carrera ultrarrealistas.

Modo multi-jugador en red que permite hasta 4 participantes.

La mayor diversidad de modos y opciones de juego.

9 cámaras y ángulos de vista diferentes e inéditos.

CD-ROM PC

Distribuido por: INFOGRAMES IBERICA

EN RED HASTA 4 JUGADORES

CANAL+ MULTIMEDIA

Un fénix revigorizado

Kill, Krush 'n' Destroy

Krossfire

No hace tanto tiempo que Melbourne House nos sorprendió con la introducción de un par de nuevos e interesantes elementos en el género de la estrategia en tiempo real. Un pack de expansión y 16 meses más tarde, lo intentan otra vez.

Lo que hace tiempo fueran innovaciones –hoy opciones normales en casi cualquier juego– como poder crear colas de producción de unidades, gráficos de alta resolución y la influencia de las alturas en la vista y posibilidades de ataque, sigue en esta secuela, que como no podía ser de otra manera, incluye además nuevas unidades y estructuras, amén de otras mejoras que detallaremos más adelante.

Décadas después del conflicto en KKND, humanos, mutantes y supervivientes se enfrentan con renovadas energías sobre un escenario ya conocido por el jugador, aunque algo alterado por los devastadores efectos de la guerra.

Lo nuevo

Además de las unidades terrestres ya conocidas, se han incorporado las aéreas y anfibias, que sin duda aportan mayor riqueza al juego, y también nuevas posibilidades de obtener recursos si se agota el aceite mediante la construcción de diversos dispositivos según el bando elegido. La inteligencia artificial, que ya destacara en KKND, ahora es aún mejor gracias a la utilización de exploradores por parte del ordenador para estudiar las fortalezas y debilidades del jugador, si bien sigue habiendo pequeñas –pero molestas– tonterías como vehículos incapaces de pasar entre dos edificios.

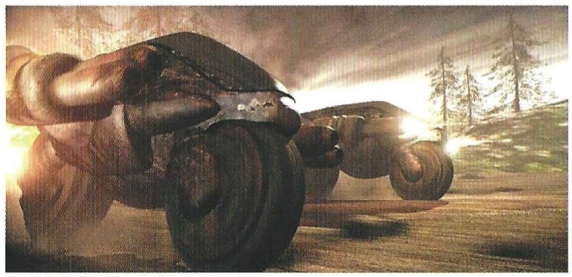
Una de las grandes novedades del juego es la posibilidad de crear unidades a medida seleccionando entre diversos componentes para producir auténticos especialistas, con los que el número total de efectivos se eleva a más de cincuenta diferentes. Evidentemente, nada de esto está disponible desde el primer momento, ya que las misiones están limitadas en cuanto a avances tecnológicos se refiere, existiendo un nivel máximo de cinco.

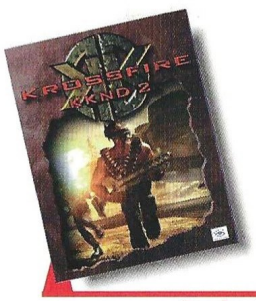
Más juego con el terreno

Si KKND ya incluyó en su día la vista real en función de la altitud del terreno, Krossfire va todavía un poco más lejos incorporando nuevos elementos en este aspecto: cuevas y túneles que permiten planificar emboscadas y huir sin ser visto. Esto, unido a los nuevos controles de unidades como los puntos de ruta, la patrulla, defensa y ataque, permite establecer una gran variedad de estrategias y tácticas a la hora de hacer frente al enemigo.

Los escenarios incluyen terrenos verdes, urbanos y desiertos, algo escasos y monótonos en su mayoría, pero con los que se pueden hace maravillas empleando el editor de escenarios que incluye el juego. Como novedad en cuando a elementos de escenario, se han creado puentes destructibles, de forma que se puede cercenar el paso del enemigo si este no dispone de unidades aéreas o anfibias.

Así mismo, la oferta en cuanto a cantidad de escenarios es la más alta hasta el momento: más de cincuenta, y con una estructura no excesivamente lineal que permite casi siempre escoger entre dos misiones. Los informes de misión siempre incluyen una animación 3D en la que un personaje recreado con una tecnología facial bastante impresionante, transmitirá al jugador las órdenes.





Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB de RAM, 100 MB de disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De1a 8
Editor: Melbourne House
Distribuidor: Infogrames

Además de las unidades terrestres ya conocidas se han incorporado las aéreas y anfibias

El interfaz, la oferta multijugador y demás elementos del juego, siguen siendo tan cómodos como en la primera parte, y es de agradecer que no hayan intentado cambiarlo (a excepción de la situación del minimapa, ahora en la esquina inferior izquierda).

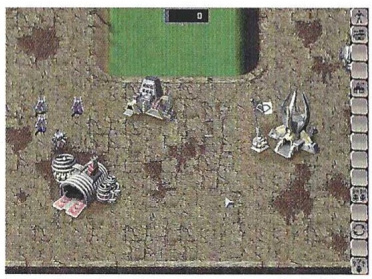
Pero...

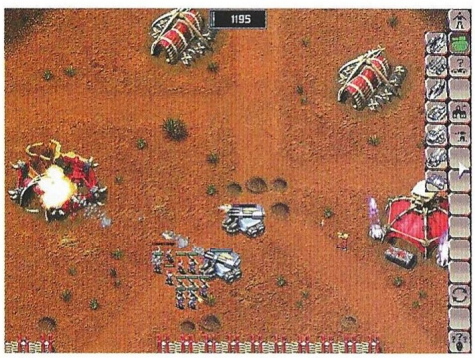
KKND: Krossfire es una muy buena oferta para quienes gustaran del primero, y un mundo por descubrir para quienes no lo conozcan. Sólo dos obstáculos le impiden ser de los mejores: la lentitud con que se recolecta el aceite, y la elevada dificultad de algunas misiones por culpa de una falta absoluta de información. Al margen de esto, este juego es lo que muchos quisieran ser, a excepción de otros grandes títulos que todos tenemos en mente.

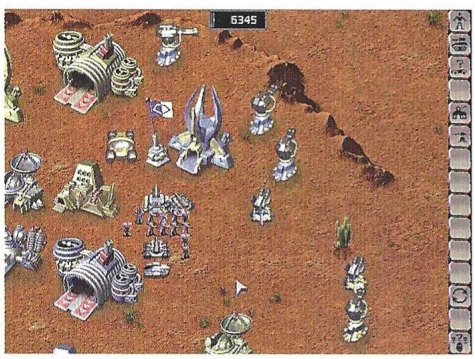
El truco es...

Actualiza las estaciones de energía en cuanto puedas y crea un segundo vehículo de recolección de aceite. El ordenador tiende a realizar ataques tempranos, así que debes estar preparado para ellos con soldados y algunos vehículos. Aprovecha las zonas elevadas para emplazar torretas.

La opción multijugador permite la participación de facciones controladas por el ordenador, cosa de la que carece por ejemplo Red Alert, y la existencia de unidades veteranas y unidades especializadas en la reparación in situ de otras, abre nuevas estrategias imposibles en otros títulos. KKND: Krossfire es una de la pocas secuelas que superan a su antecesor en muchos aspectos, algo al parecer muy difícil de conseguir visto lo que hacen otras compañías.







Calificación

Kill, Krush 'n' Destroy Krossfire

Pros: Es altamente satisfactorio comprobar cómo se puede realizar un esfuerzo para lograr una secuela mejor que el original. La calidad gráfica, jugabilidad y adicción están a la altura de los mejores del género.

Contras: Algunos vehículos grandes y carros pueden quedar atrapados entre edificios, bloqueando el paso de mala manera. La recolección de aceite es muy lenta.

Operación: Soldados de Juguete

Army Men

En esta ocasión tenemos la oportunidad de realizar algo que todos hemos hecho cuando éramos niños. ¿quién no ha jugado alguna vez con soldaditos de plástico y se ha montado espectaculares combates entre amigos? Ahora nuestro ordenador nos ayudará a revivir viejos tiempos.

Montones de trozos de plástico duro saltando por los aires, olor a plástico derretido y acción espectacular es lo que nos ofrece Army Men, un producto ingenioso, que aprovecha una de las actividades más ampliamente efectuadas por todos nosotros desde nuestra infancia.

Aquí el protagonista es "The Sarge" (el sargento), a quien le será asignado un escuadrón en guerra contra los soldaditos de nuestro vecino. El sargento, un héroe en potencia, utilizará las más variadas armas de destrucción para cumplir su objetivo y darnos la victoria. Ametralladoras, fusiles de asalto, lanzagranadas, morteros, y cualquier vehículo que pueda encontrar, así como apoyo aéreo.

¿Arcade o estrategia?

En esta ocasión, el programa presenta un pequeño conflicto. Por una parte tanto la explicación de la misión como la forma de planificar nuestro ataque pertenece al género de la estrategia pura y dura, pero por otra parte, la intensa acción que presenta es mucho más apropiada por la forma de combate y la utilización del tiempo real, para ser definido como un juego arcade. Quizás podríamos clasificarlo como un juego arcade que incorpora muchos elementos de los que componen los juegos de estrategia.

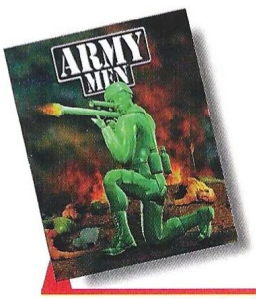
El juego

Partiendo de la explicación y órdenes de la misión, en la que nos explicarán concienzudamente los objetivos a cumplir, observaremos a nuestra derecha un mapa detallado por sistema de cuadrícula en el que localizaremos fácilmente nuestros objetivos. Guiaremos a nuestro hombre con el botón derecho del ratón, indicando su dirección por simples giros a derecha e izquierda, siendo casi más fácil y cómodo que un joystick. Los cambios de arma se realizan por simples atajos de teclado que no presentarán ningún problema.

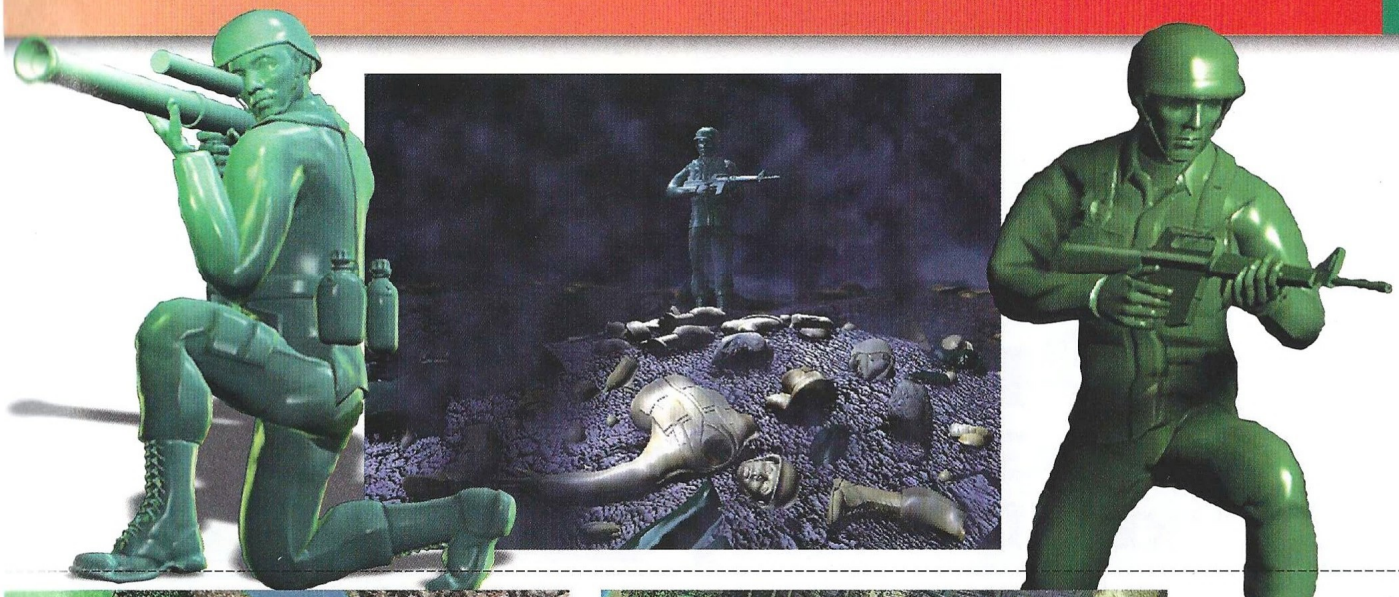
Una vez en el escenario elegido, se desatará el mismo infierno, y decenas de soldaditos de un color muy distinto al nuestro intentarán dejarnos sin plástico en las venas; aquí los efectos especiales son incluso cómicos, pues los soldados abatidos se quedan en el campo de batalla rotos, con los trozos que les faltan alrededor y si por ejemplo han sido abatidos por fuego, veremos el mismo efecto que produce un plástico cuando se quema, y dejarán el plástico derretido alrededor.

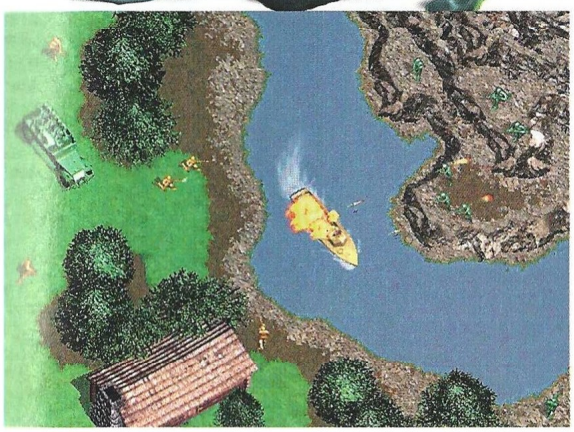
Armas y vehículos

Por si fuera poco, nuestro hombre deberá guiar en ocasiones grupos de soldaditos bajo su mando como sargento, que le ayudarán a terminar las misiones encomendadas. En las misiones, podremos utilizar vehículos de todos los tipos, carros, jeeps, camiones y un sinfín de oportunidades a nuestra disposición para poder llevar a buen término la misión.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB RAM, Windows 95, tarjeta gráfica SVGA, tarjeta de sonido, CD ROM 4X, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: 3DO
Distribuidor: Proein



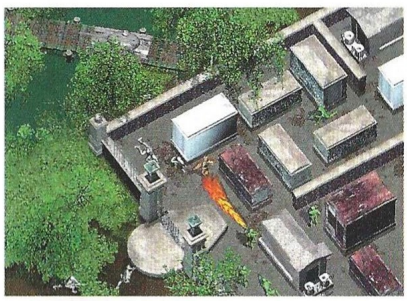


Montones de trozos de plástico duro saltando por los aires, olor a plástico derretido y una acción espectacular es lo que nos ofrece Army Men

Las armas podrán ser recargadas por el camino a través de cajas de armamento que iremos recogiendo y que aumentarán la cantidad de munición disponible para un arma determinada. De la misma forma conseguiremos más misiones de bombardeo o apoyo aéreo.

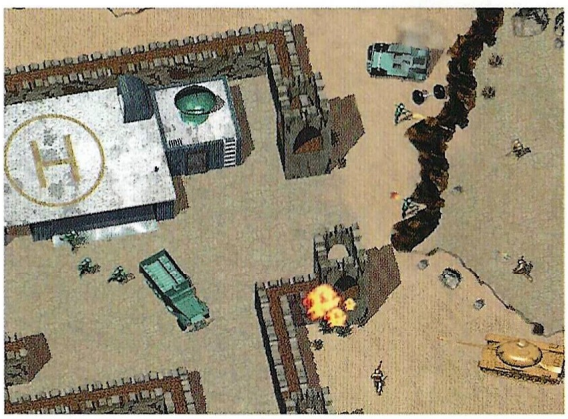
Para finalizar

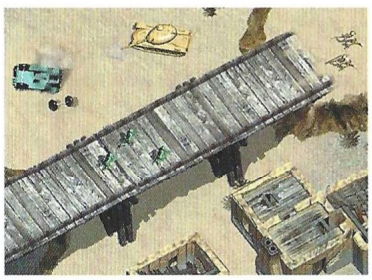
El programa entretiene, divierte y ofrece una gran jugabilidad al estar abierto a todas las posibilidades que nos ofrece el mundo de las redes, ya sea por Internet, como por todas las demás a las que podemos conectarnos. Con tres tipos de campañas distintas, y tanto unos gráficos como unos escenarios muy cuidados, tenemos ante nosotros un programa que posee algo que muchos otros no han conseguido alcanzar fácilmente: originalidad.



El truco es...

Es esencial utilizar la cobertura natural, muros, dunas, etc, a fin de poder evitar ser alcanzado por nuestros enemigos y aprovechar para hacer fuego con mayor eficacia. El soporte aéreo es esencial a la hora de atacar reductos. Cuidado con los tanques, intentarán incluso aplastarte para acabar con nosotros.





Calificación

Army Men

Pros: Un programa muy original, con unos escenarios intensos y llenos de emoción, con un nivel de jugabilidad muy grande y buenos gráficos aderezados con unos impactantes efectos de sonido. Es posible jugar en Internet y por redes, con lo que la jugabilidad está completamente asegurada.

Contras: Se hubiera beneficiado mucho con la inclusión de un editor de escenarios. Los gráficos de los personajes y figuras podrían haber sido mejorados, y las diversas misiones son, a veces, muy similares.

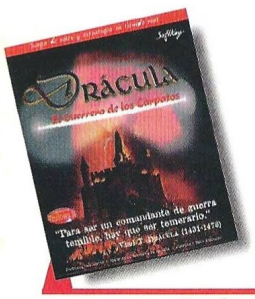
Más que una leyenda

Drácula
El Guerrero de los Cárpatos

Tan sólo la novela de Bram Stoker ha dado lugar a múltiples producciones creativas en las que se ofrecían versiones bastante parecidas del mito de Drácula.

Pero como suele ocurrir con casi todos los mitos y leyendas, bajo éste también hay algo de verdad, algo poco explorado en el cine y la literatura, y por añadidura en los juegos de ordenador, una faceta que únicamente se ha dejado ver en documentales producidos para televisión.

En un lugar centroeuropeo llamado Valaquia, gobernó en el siglo XV el Príncipe Vlad III, apodado Dracul por los barones de la Orden del Dragón, una especie de caballeros templarios fundados para defender el cristianismo ante los turcos. Debido a su especial crueldad, Vlad se ganó pronto el sobrenombre de Vlad Tepes, que quiere decir Vlad el Empalador. En sus batallas contra los turcos fue tan salvaje y terrible, que ellos también le apodaron Kaziglu Bey (Príncipe Empalador). La historia, que no leyenda ni novela, es apasionante en cualquier caso, y quien quiera conocerla a fondo puede visitar una biblioteca o Internet.



Precio: 4.950
Requerimientos: Pentium 75, 16 MB de RAM, disco duro, Windows 95, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón,
Nº de jugadores: 1
Editor: The Learning Company
Distribuidor: Soft Key

Excelente idea

Y es precisamente la historia la que da lugar a este juego de estrategia, que pinta una Alta Edad Media en la que las armas más avanzadas eran los cañones y unos primitivos mosquetes, aunque seguían utilizándose catapultas, espadas y arcos y flechas, pues no todo el mundo disponía ni del conocimiento ni de los medios necesarios para acceder a las armas de pólvora. El escenario será por supuesto Valaquia, cuyas provincias será necesario conquistar de manos de los turcos.

El juego combina de forma casi perfecta el uso de turnos con el tiempo real, haciéndolo de la única manera aceptable para todos los aficionados a la estrategia en tiempo real. Las batallas son como deben ser, sin interrupción alguna, mientras que la gestión de recursos, construcción de estructuras y entrenamiento de unidades, exigen turnos. Este sencillo planteamientos se traduce en un interacción con el ordenador mucho más sencilla aún.

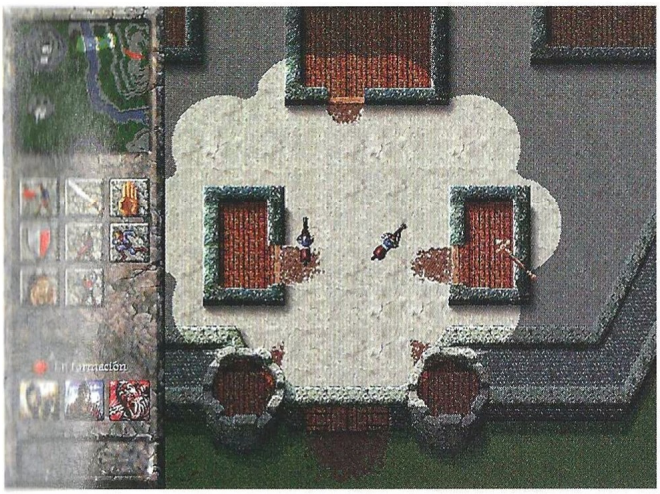
Durante la batalla, como en cualquier otro juego de estrategia en tiempo real, se dispondrá de una serie de unidades, libertad para moverlas, y órdenes diversas para avanzar y atacar en formación. La única limitación vendrá dada por el número de tropas apostadas en la provincia donde se libre la batalla –caso de tratarse de defensa– o bien por el número de tropas enviadas a un lugar determinado desde otras provincias bajo el mando del jugador.

Turnos, los justos

Todas las provincias disponen de una serie de recursos como oro, grano y hombres que delimitarán de alguna forma sus posibilidades de producción y construcción, aplicándose a esto último también las restricciones orográficas impuestas por el terreno. Se pueden erigir diversas estructuras, desde simples torres a auténticas e inexpugnables fortalezas en cuyos muros se pueden apostar distintas tropas.

Una vez finalizada una batalla, aparecerá la única pantalla de gestión de recursos, producción y construcción, un completo menú con el mapa de Valaquia y desde el cual se podrán entrenar unidades, construir estructuras y también repararlas. Una vez adoptadas las medidas oportunas para todo ello, se pulsa un botón de avance de turno y el tiempo corre de semana en semana, siendo necesarios meses para completar algunas estructuras. Si durante el proceso se produjese un ataque turco, la producción se detendrá momentáneamente para que el jugador libre la batalla. Además, en cualquier momento se puede examinar en tiempo real cualquiera de las provincias conquistadas, y situar en ellas tropas y edificios para prevenir un posible ataque.

De todo lo visto se extrae que este juego es parecido al Risk, pero en lugar de librar las batallas



por turnos se hace en tiempo real. Sin embargo, aunque hasta aquí todo está muy bien, existen varias carencias en el programa, algunas de ellas comunes a otros títulos del género, y otras que debieran estar ya más que superadas.

Inevitable

El primer problema que notará el jugador cuando tenga un considerable número de unidades, es un inexplicable descenso de la velocidad, para continuar con los consabidos absurdos de movimiento de tropas de un punto a otro por el camino más largo, los atascos por culpa de aglomeraciones, y la tendencia a moverse en formación sea cual sea ésta y haya que ir donde haya que ir, quedando las unidades literalmente paradas en muchas ocasiones. Después hay pequeños detalles que pueden llegar a ser irritantes, como que por culpa de un árbol un cañón no pueda cruzar un puente.

A pesar de estos fallos merecedores de la más enérgica crítica, el conjunto está bien sin llegar a ser genial ni espectacular. Pequeñas perlas como la figura del espía, capaz de recabar información en las provincias enemigas (información muy valiosa a veces, pues puede incluir un mapa), y las fantásticas construcciones avanzadas, logran que el juego tenga un aspecto propio sin guardar semejanza alguna con nada anterior.

El truco es...

Conquista primero la provincia que tienes justo al sur. Antes de continuar hacia el este o el oeste, debes contar con unos cuantos cañones y catapultas. Trata de fortificar al amparo de los ríos.

Muchas cosas serían deseables para este juego –entre las que se encuentran prioritariamente la solución a los errores de inteligencia artificial–, como mejores gráficos o unidades más grandes, y sobre todo, un doblaje medianamente creíble y profesional, pues aunque Drácula está en castellano, las voces carecen de cualquier mínimo matiz interpretativo. De todas formas, el conjunto es entretenido, sin llegar a la altura de otras producciones que todos tenemos en mente al hablar de este tipo de juegos.

Calificación

Drácula El Guerrero de los Cárpatos

Pros: La variación de alejarse del mito de Drácula para recoger hechos históricos como base del juego, es muy buena idea y posee un gran atractivo.

Contras: Además de los errores de inteligencia artificial, las animaciones son bastante sosas. El doblaje no es muy bueno.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Jefes de pelotón

Soldiers at War

El pelotón escudriñaba cada resquicio de la calle con inquietud. De improvisto, una detonación seca, acabó con uno de los hombres de vanguardia. Un francotirador alemán estaba haciendo bien su trabajo, pero intentaremos que hoy, sea el última día que pueda hacerlo...

Con una mezcla de acción a turnos y estrategia a tiempo real, Soldiers at War nos sumerge en el papel de un oficial al mando de un pelotón de infantería, durante el transcurso de la Segunda Guerra Mundial. Todas las decisiones tácticas y operacionales, así como las relativas a la intendencia y equipo, estarán a nuestro cuidado, pudiendo formar nuestro grupo con todo detalle.

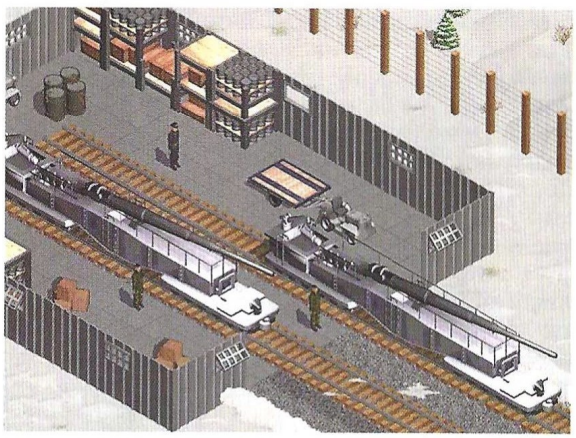
Mecanismo de juego

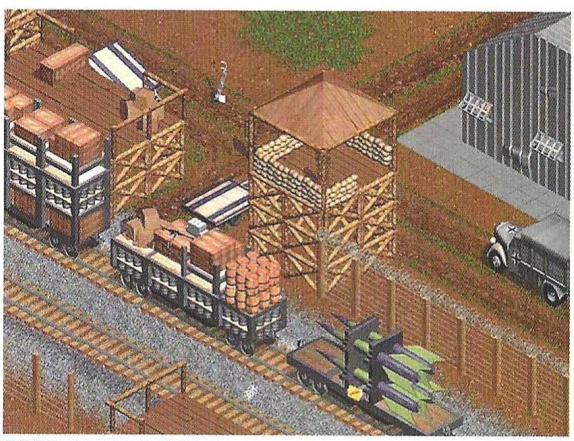
Para todos aquellos aficionados a programas como "Jagged alliance", el mecanismo de juego no tendrá problemas en absoluto. Aunque guarda unas similitudes bastante importantes, el elemento de Rol que existía se sustituye por estrategia pura y dura, no habiendo personajes principales. Todo se maneja a través del ratón, y la cantidad de opciones que podemos realizar con nuestros hombres son muchas y variadas.

Desde patrullar por zonas, a apostar francotiradores y desplegar nuestros especialistas en reconocimiento, a introducirnos en casas y escondrijos y esperar al acecho a que nuestros enemigos alemanes se pongan a tiro. Podremos tomar prestados vehículos enemigos y utilizarlos con todas las ventajas que ello supone, así como utilizar cualquier tipo de arma enemiga y munición que caiga en nuestro poder; por el contrario, y como es de suponer, el enemigo también dispone de estas ventajas.

Equipamiento

Podremos formar un pelotón adecuado al tipo de misión que deberemos realizar. Desde armas ligeras para reconocimiento, hasta armas más pesadas para apoyo, soporte artillero y ataque, lo mejor consiste en apurar al máximo el peso que puede soportar cada hombre, equipándole con un poco de todo. Las granadas de fragmentación y humo, así como un buen "45" deben de ser la base. Luego es importante que el hombre más en retaguardia sea el que lleve equipo médico, que por desgracia será más que necesario. Los francotiradores en líneas largas y despejadas, y los soldados que posean subfusiles "Thomson" y "M1" preparados para el combate cercano. Además hay que tener en cuenta que los alemanes funcionan con una inteligencia artificial muy depurada y sus aproximaciones son verdaderamente terroríficas, costándonos, a buen seguro un par de miembros de nuestro equipo al menor descuido.



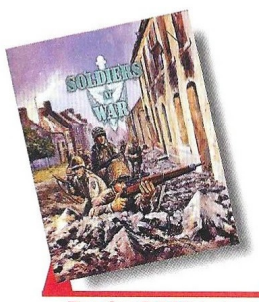


Animaciones y modos gráficos.

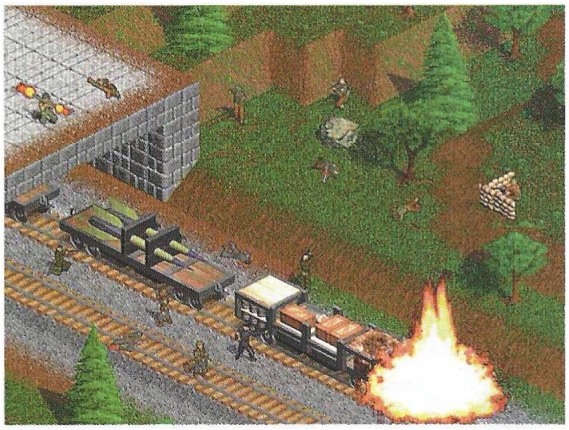
Podemos seleccionar un abanico que va desde 640 x400 hasta 1024x768 como modos de resolución gráfica; todo dependerá de la velocidad de nuestro equipo y de los gustos de cada jugador. Por otra parte, las animaciones de nuestros soldados abriendo fuego, reptando, corriendo o incluso cuando son heridos o eliminados son bastante buenas y contribuyen a crear una atmósfera de juego bastante interesante, llena de emoción, que nos mantendrá en vilo hasta que acabemos el escenario.

Conclusión final

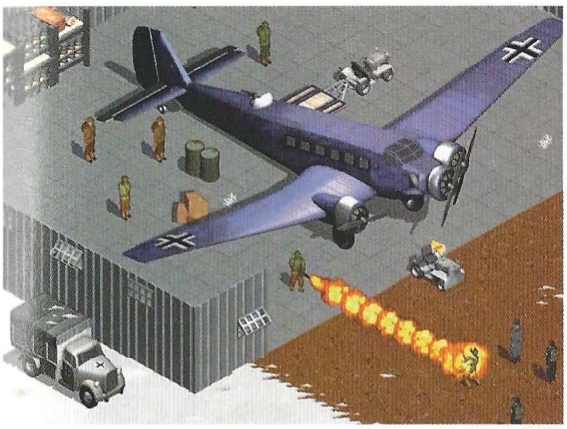
Un programa que lejos de tener un manejo difícil y complicado, entretienen desde el primer momento, con unos escenarios muy bien estructurados, la mayoría ambientados después del desembar-

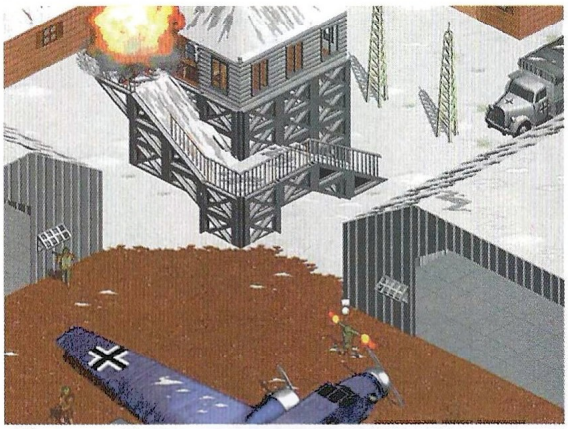


Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 133, 16MB RAM, Windows 95, CD ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI
Distribuidor: Proein



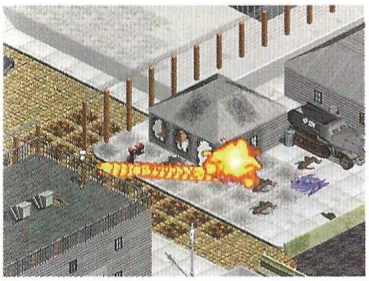
Soldiers at War nos sumerge en el papel de un oficial al mando de un pelotón de infantería durante la Segunda Guerra Mundial

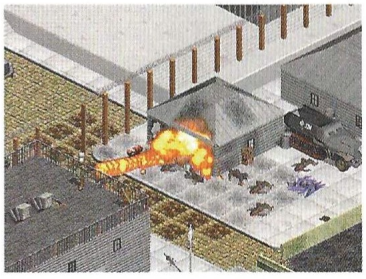


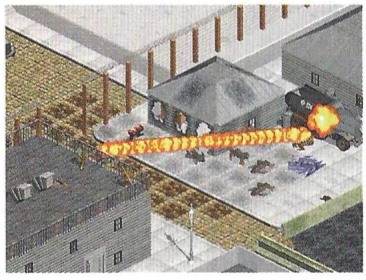


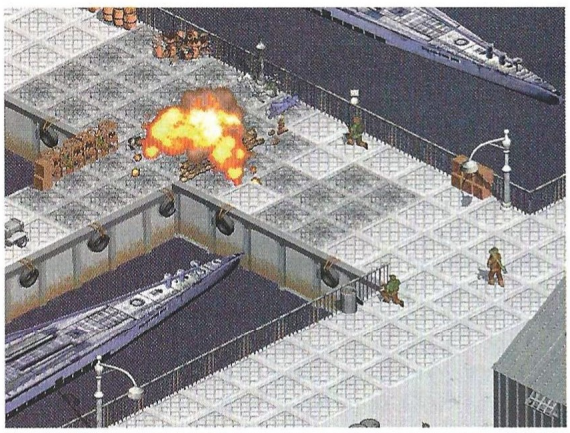
co de Normandía, y otros situados en Italia. Estos últimos están basados en las operaciones efectuadas en Anzio y Salerno, por poner algún ejemplo.

Soldiers at War resulta en definitiva bastante apropiado para todos los aficionados tanto al Wargame en su concepción más clásica, del que no echarán de menos la planificación de la misión hasta el último detalle, como para los fanaticos de los Wargames de caracter más táctico (tipo "Squad Leader") donde no solamente el estudio de la misión es necesario, sino también saber mover al equipo, siendo esto último baza imprescindible para conseguir completar las misiones con éxito. Resultan en cualquier caso odiosas –como casi siempre– las comparaciones con el recien lanzado Commandos, pues carece de su calidad gráfica, su jugabilidad... en fin, nada que ver.









El truco es...

Debemos de esperar –como un buen cazador–, tomando posiciones y moviéndonos lo menos posible. Esperar el fuego defensivo o de oportunidad, que será lo que más daño haga siempre al enemigo. Los hombres que lleven fusiles de francotirador, han de estar dominando las alturas y las distancias largas.

Calificación

Soldiers at War

Pros: Unos gráficos muy cuidados y definidos, posibilidad de ajustar la resolución gráfica a gusto. Un combate real y emocionante. Muy buenos efectos de sonido y escenarios realistas y cuidados. Se puede jugar por red.
Contras: Aunque el mecanismo de juego por turnos está muy cuidado y define un tipo de acción muy detallada, se podría haber mejorado mucho más si hubiera sido a tiempo real, ganando en rapidez y añadiendo, si cabe, mayor realismo y jugabilidad.

Desastre genético

WarBreeds

Razas de Guerra

Las pocas alteraciones que ha sufrido la estrategia en tiempo real en los últimos años, están viendo en estos meses nuevas mutaciones que con mayor o menor fortuna intentan ampliar las fronteras del género.

Cuatro clanes alienígenas se enfrentarán por la supervivencia y la dominación planetaria en esta producción de Red Orb, una lucha también por la conquista genética que algún que otro precedente tiene en el pasado. Esta compañía, más habituada a crear otra clase de juegos, intenta aportar algo a este saturado género, y logra desde luego incorporar algunos elementos interesantes, si bien el resultado no es todo lo bueno que se podría desear.

No parece a priori que haya en WarBreeds nada del otro mundo: construcción de estructuras y unidades, gestión de recursos, combate... Lo de siempre, pero con un par de condimentos diferentes que quieren darle un nuevo sabor a este género que sin duda es patrimonio casi exclusivo de Blizzard y Westwood, compañías que en varias ocasiones han demostrado no tener rival.

Una de cal...

Los recursos en este juego son una especie de plantas energéticas que sólo se pueden sembrar en determinadas zonas del mapa especialmente acondicionadas para ello, y una vez que han crecido, se reproducen solas. La estructura básica es la refinería de energía, que erigida junto a una plantación, recogerá el flujo energético para aprovecharlo en otras edificaciones. De todas ellas –no las mencionaremos porque prácticamente son equivalentes a las que se pueden encontrar en el juego más simple– sólo destacan dos: una por ser una innovación y la otra por su funcionamiento, directamente relacionado con esta novedad.

Hay un elemento que diferencia este título de cualquier otro y que lo hacer merecedor de elogio: cuando un enemigo muere, una determinada unidad del jugador puede recoger material genético del cadáver, aprovechándolo para procesarlo en una determinada estructura. Ésta a su vez, facilitará la información a otra, precisamente aquella en la que se crean las nuevas unidades. El proceso permite incorporar a las unidades propias los elementos del enemigo que se han recogido gracias al material genético: armas y protección.

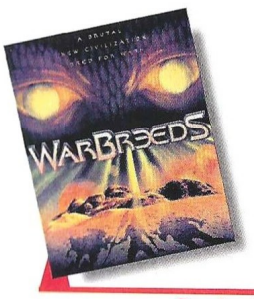
Por tanto, al crear una unidad se selecciona, por así decirlo, un esqueleto sobre el que montar los accesorios disponibles: al principio los de la propia raza, y más tarde los que se hayan podido obtener de las otras. Sin duda original, llamativo y merecedor –como decíamos antes– de elogio.

...y tres toneladas de arena

Sin embargo aquí terminan los parabienes destinados a WarBreeds, porque el resto es un auténtico desastre. No vamos a entrar en que los gráficos sean bonitos o feos, ni tampoco en la escasa comodidad del interfaz, pero sí nos centraremos en dos cosas muy importantes que no sólo restan jugabilidad a este título, sino que además lo hacen, sencillamente, insoportable.

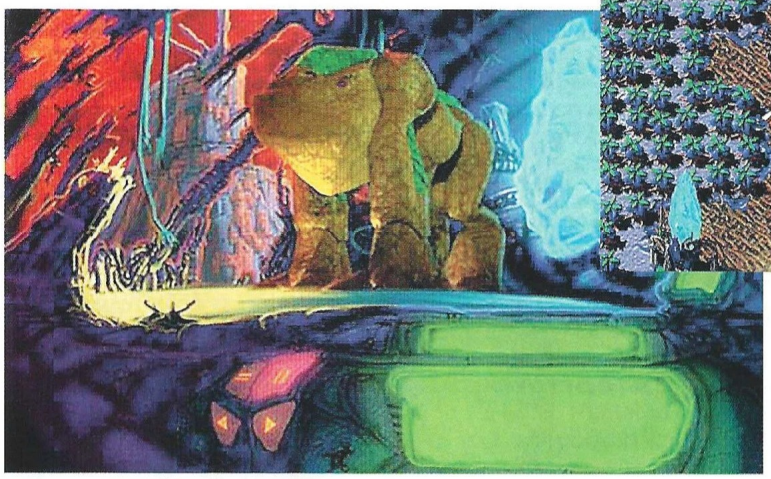
Por un lado, la inteligencia artificial lo deja todo que desear, transformándose en una variante que denominaremos torpeza artificial que en ocasiones adquiere tintes de estupidez artificial. Nada mejor para comprobarlo que seleccionar un grupo de unidades y darle un destino en un punto del mapa al que para acceder sea necesario sortear algún obstáculo: no lo salvarán, y quedarán presas de un ataque de indecisión que les llevará a moverse a toda velocidad de un lado para otro sin saber qué hacer. Si se encarga a una unidad la construcción de una estructuras, a veces la unidad quedará atrapada de tal forma que resulte imposible moverla. Las unidades situadas una tras otra serán incapaces de abrir fuego en condiciones contra un objetivo marcado.

Lo anterior, de por sí, afecta enormemente a la jugabilidad, pero hay más. Debido al enorme tamaño de la mayoría de las unidades en pantalla, los combates resultan absolutamente caóticos. A solucionar este problema podría contribuir en cierta medida la opción de establecer formaciones que



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 4X, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Red Orb Entertainment
Distribuidor: Electronic Arts

Cuando un enemigo muere, una determinada unidad del jugador puede recoger material genético del cadáver



incluye el juego, pero por culpa del incomprensible comportamiento de las unidades, tal posibilidad queda anulada. De nada sirve tampoco aplicar las opciones de ¿inteligencia artificial? accesibles a través del menú de unidad o grupo. Todo es inútil.

Y coronando tan bonito panorama, está el sonido, concretamente los efectos de sonido, que harán palpitar la cabeza del jugador hasta hacerla explotar. Bocinas, chisporroteos y otros, son lo más desagradable que se haya implementado jamás en un juego, y sí, por supuesto que se pueden quitar, pero entonces aquello pierde sustancia, pues ¿qué es una batalla sin efectos de sonido con disparos, explosiones y demás...?

El truco es...

El mejor truco para War Breeds es no jugarlo, pero como algo hay que concretar caso de que lo hagas, crea cuantas unidades te sea posible y lanza ataques masivos sobre el enemigo. Será la única forma de minimizar todos los fallos del juego.

A pesar de la introducción de elementos muy in-teresantes que con otro planteamiento de juego hubieran obtenido un resultado magnífico, War-Breeds no sólo no llega a la altura de los títulos más populares del género, sino que se sitúa entre los más bajos del escalafón, algo incomprensible dada la calidad de otras producciones de Red Orb Entertainment. Por culpa de la inteligencia artificial y del ruido –más que sonido–, este juego es, más que un juego, un atentado contra la salud física y mental de quienes lo intenten probar, algo que ni los títulos peor calificados en nuestra historia, habían conseguido. ¿Para qué decir más?

Calificación

WarBreeds

Pros: La posibilidad de aprovechar el material genético de los enemigos caídos es sumamente interesante, y aporta un nuevo punto de vista las mejoras de unidades.

Contras: La inteligencia artificial no es tal, los efectos de sonido provocan irremisiblemente dolor de cabeza, y el interfaz sólo sirve para hacer calceta.

Eclipsando a todo un género

Heart of Darkness

Mucho se ha dicho y escrito ya sobre este esperado título que tras su presentación oficial el mes pasado, ya es una realidad disponible en las tiendas. No es un juego cualquiera, es Heart of Darkness.

Andy, un típico jovencito norteamericano de típica clase media, acude a la típica escuela yanqui donde un típico maestro mayor y con bastante mala uva le castiga encerrado en un armario. Por suerte para él, el timbre suena antes de que cierre la puerta y huye en compañía de su perro Whisky. Al salir de la escuela, acuden ambos a la típica colina verde a zanganear un rato, y entonces sucede lo impensable: un eclipse. De él surgen unas oscuras formas que atrapan al perro y desaparecen con él.

Realmente enfadado por tan infame crimen, Andy se dirige a su típica caseta en el árbol del jardín de su casa, cuyo interior alberga un ordenador y una nave entre otras cosas. Armado para ir en busca de Whisky, Andy no lo piensa dos veces y se lanza a la aventura al ritmo de una música típicamente "Spielbergiana" del estilo de E.T.

De pronto se encuentra en un extraño y fantástico mundo, y aquí terminan los estereotipos. Tras estrellarse su nave, descubre que se encuentra en un terrible lugar donde las sombras tienen vida propia y dejan de ser sombras con minúsculas para adquirir proporciones mayúsculas y entidad de enjambre, una peligrosa horda que sólo tiene un deseo: engullir a Andy en la Oscuridad, su peor pesadilla.

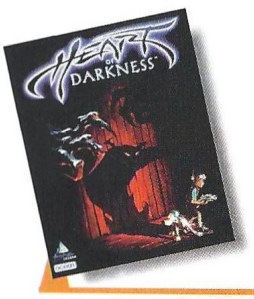
Andy hará de tripas corazón y se enfrentará a las Sombras y todas las demás criaturas de este fantástico mundo para recuperar a su perro, y en su camino conocerá a valiosos aliados, y también la desesperación, la audacia y el valor. Finalmente, si supera la prueba, perderá su miedo a la oscuridad.

Excepcional

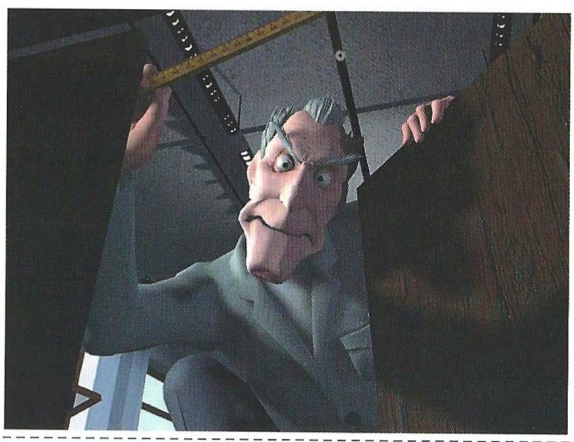
Ya hemos dicho en alguna ocasión que los juegos esperados suelen defraudar por culpa de un exceso de expectativas por parte del jugador, y también hemos afirmado que Heart of Darkness es la excepción a esta lamentable realidad. Los motivos son diversos, y tratándose de un juego de plataformas, es imperativo explicarlo.

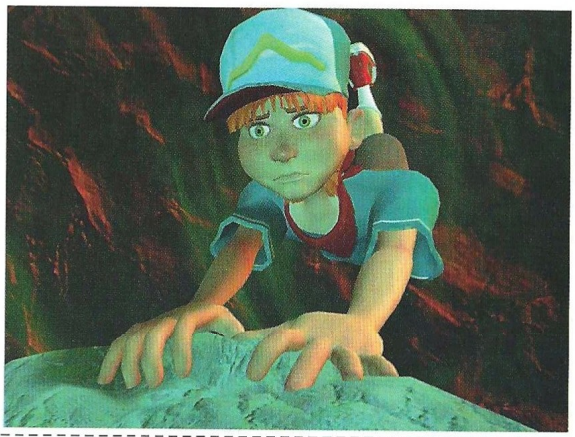
Desde el comienzo de los videojuegos en todos sus formatos, uno de los géneros que más éxito ha tenido ha sido el de plataformas y acción en todas sus variantes. Habitualmente en dos dimensiones, no hace mucho que este tipo de juego saltaría a las 3D en una constante lucha por avanzar con las nuevas tecnologías. Sin embargo, desde sus comienzos, Heart of Darkness ha sido en 2D, y en su caso no sólo es una virtud, sino además necesario e imposible de imaginar de otra manera.

Uno de los motivos para ello es la inmensa variedad de situaciones que Andy se encontrará y las acciones que podrá realizar, sorprendentes siempre para el jugador cada vez que entra en una nueva pantalla. Al principio, el juego se presenta con simples saltos y disparos, pero poco después aparecerán los primeros vestigios de escalada, las lianas en movimiento, los puzzles difíciles, las carreras, y la auténtica lo-

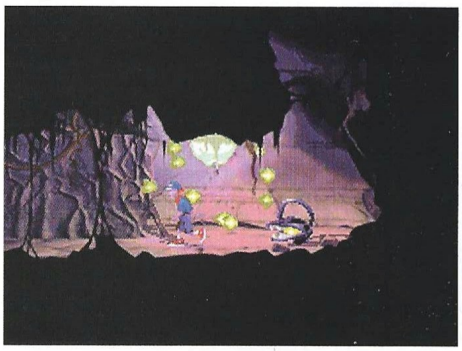


Precio: 6.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 16 MB de RAM, 84 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: 1
Editor: Amazing Studios
Distribuidor: Infogrames





Tras estrellarse con su nave, Andy descubre que se halla en un terrible lugar donde las sombras tienen vida propia

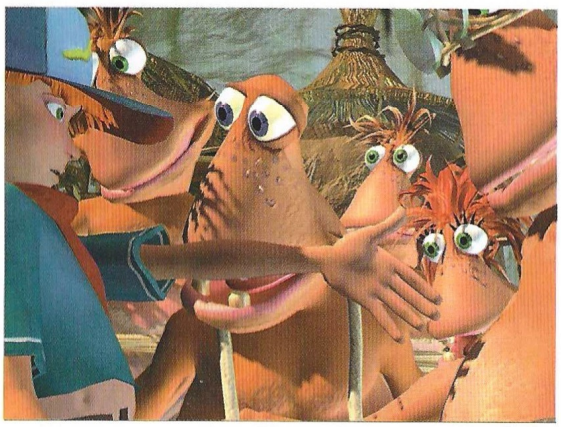


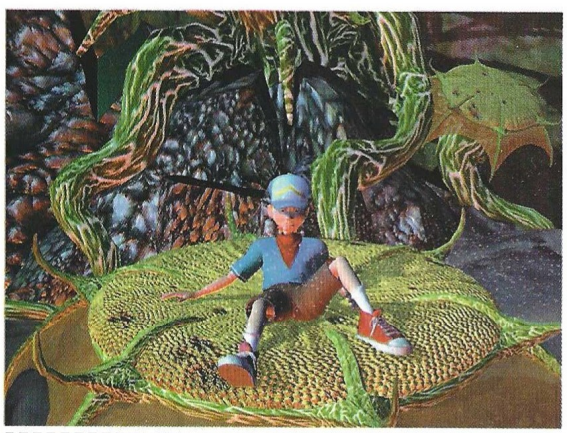
cura que supone el ir progresando en Heart of Darkness.

Versátil y completo

Afortunadamente, y esta aclaración es necesaria antes de proseguir, a pesar de la enrevesada dificultad de la mayor parte del juego, cada uno de los ocho niveles está estructurado en un número variable de zonas, y una vez superada cualquiera de ellas, no será necesario volver a repetirla. No hay ningún sistema de vidas ni tampoco una barra de energía, simplemente hay que repetir una zona de juego determinada en caso de que Andy meta la pata. Por otro lado, esto en ocasiones supone un problema, ya que algunas secciones cuestan tanto trabajo que morir en la última pantalla provoca mil y una maldiciones.

Andy puede caminar, correr, agacharse, escalar, saltar, nadar, bucear y disparar cuando dispone de arma o algún tipo de magia. No en todas las zonas y niveles estarán disponibles todas estas posibilidades, pero la enumeración da una ligera idea de la riqueza del juego. Cada pantalla es un enigma a resolver en sí mismo, pues donde en apariencia no hay obstáculo alguno, siempre hay algo que hacer para poder seguir avanzando.



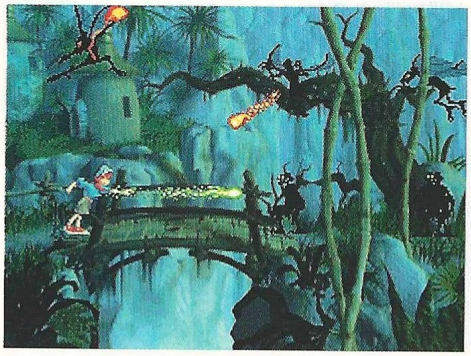


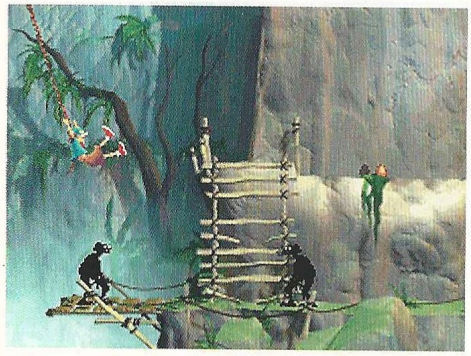
Una orquesta de lujo

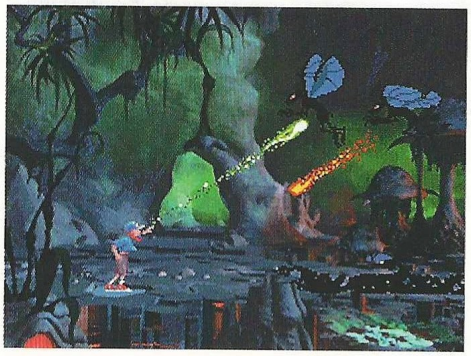
Como colofón en todo esto, hay un peculiar sentido del humor que se respira en los enemigos, las animaciones, los diálogos y

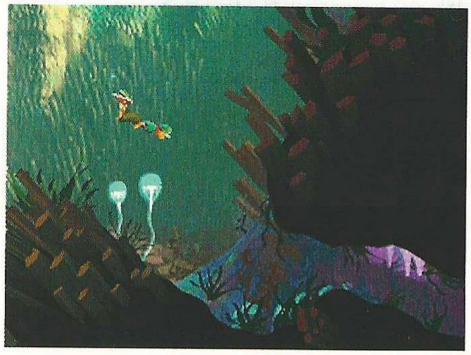
ANDY y WHISKY

Los protagonistas indiscutibles de Heart of Darkness vivirán la aventura del siglo, aunque el perro tendrá un papel más bien pasivo durante todo el juego. Andy llevará todo el peso de la acción –y nosotros con él–, y tendrá que vencer sus temores más profundos para lograr salir con vida de las garras de la Oscuridad.

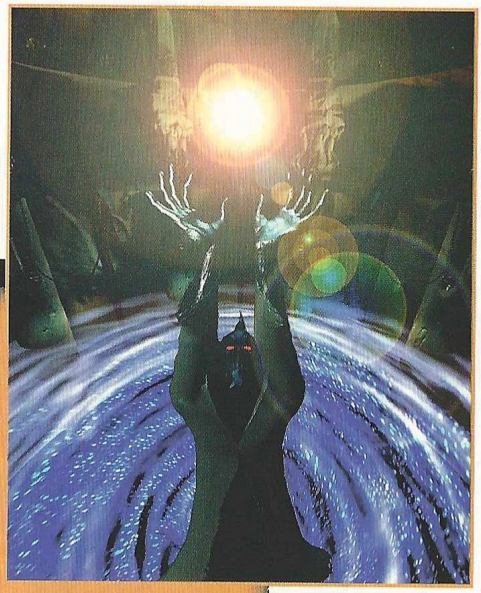








Andy puede caminar, correr, agacharse, escalar, saltar, nadar, bucear y disparar cuando dispone de arma o algún tipo de magia



EL AMO

Mandamás de la Oscuridad, este malvado ser es la crueldad personificada. Déspota y poderoso, dedicará todos sus esfuerzos a corromper todo lo que hay de bueno en el mundo de fantasía que visita Andy, pretendiendo alcanzar más tarde el mundo real para anexionarlo a sus dominios.

LOS AMIGOS

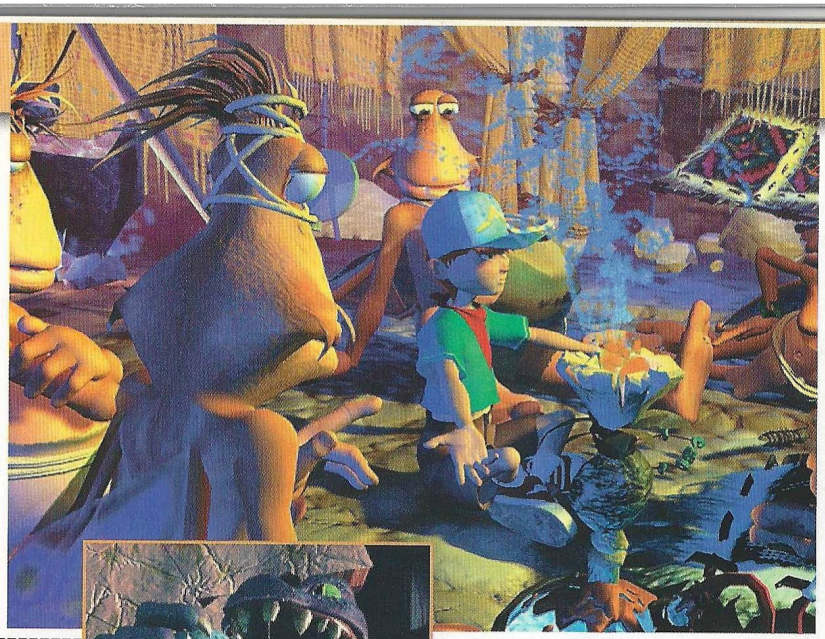
Poco después de comenzar su aventura, Andy conocerá a unos simpáticos personajes que combinan el español y el inglés para comunicarse. Responden al nombre genérico de Amigo, y en más de una situación le sacarán las castañas del fuego. Son sin duda alguna la nota humorística más aguda del juego.

prácticamente todas las situaciones que se plantean a lo largo del juego, incluso las más dramáticas, suelen terminar con una sonrisa. Para ello se acude a todo tipo de recursos, desde divertidas onomatopeyas a la más cruel y satírica violencia, pasando por numerosas e ingeniosas ocurrencias que se integran en el juego y las animaciones de muy diversas maneras y que no merece la pena destripar aquí –preferimos que lo descubráis vosotros mismos mientras jugáis–.

También la banda sonora, interpretada por la Orquesta Filarmónica de Londres, aporta su granito de arena. Como ya hemos dicho antes, es digna de John Williams (compositor habitual de las bandas sonoras de los filmes de acción y aventuras de Spielberg), y colorea las secuencias animadas de una forma impecable. También los efectos de sonido son importantes en Heart of Darkness, pues se puede detectar la proximidad de enemigos por sus murmullos, un burbujeo o un gorgoteo. Incluso las bolas de fuego que disparan Andy y algunas Sombras hacen un recorrido de izquierda a derecha o viceversa según la situación de quien haga el disparo y la dirección en que lo lance.

Enemigos para todos los gustos

Las Sombras son los más abundantes enemigos que encontrará Andy, y se presentan bajo diversas

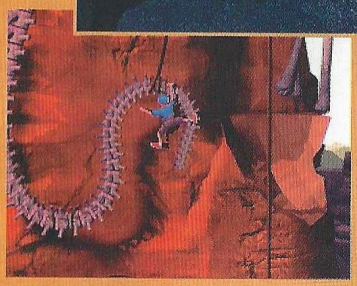


Todas las situaciones del juego, incluso las más dramáticas, suelen terminar con una sonrisa

LOS NIVELES

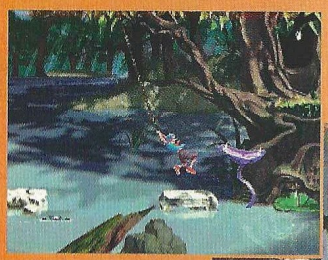
1.- EL CAÑON DE LA MUERTE (CANNYON OF DEATH, 8 ZONAS)

Andy "aterrizará" es este lugar, y aquí empezará a adivinar los peligros que se le vienen encima. Su primer encuentro con las Sombras no dejará lugar a dudas: estos viles seres odian la luz. Al final, Andy se verá obligado a hacer sus primeros pinitos en la escalada libre.



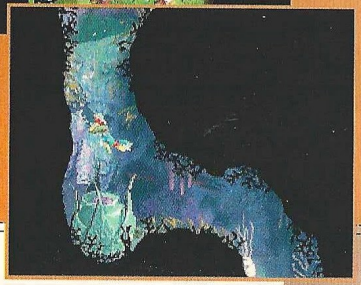
2.- LA CIÉNAGA (SWAMPLANDS, 5 ZONAS)

Lugar peligroso por antonomasia, la ciénaga dejará entrever a Andy algunas de las más peligrosas y monstruosas criaturas del mundo en que se encuentra. Aquí aprenderá a manejarse con las lianas y una importante lección: la mejor arma es la astucia.



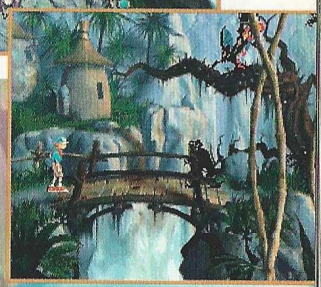
3.- EL LAGO MÁGICO (MAGIC LAKE, 10 ZONAS)

Tras haber perdido su fantástica arma, Andy tendrá que sumergirse en las profundidades de una peligroso lago para sacar de él una maravillosa roca verde que le conferirá unos poderes fantásticos, de los que disfrutará durante varios niveles hasta casi el final de su aventura.



4.- LA ISLA ESPACIO (SPACE ISLAND, 5 ZONAS)

Los nuevos amigos de Andy sufren un terrible ataque de las Sombras en su aldea, y éste se ve obligado a ayudarles para expulsar a la Oscuridad de la ya devastada isla. Además, conocerá a nuevos enemigos, unos peligrosos gusanos capaces de tragarse todo lo que encuentren a su paso.



5.- RÍOS DE FUEGO (RIVERS OF FIRE, 6 ZONAS)

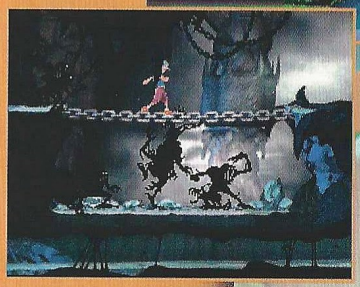
Ya muy cerca de su destino, Andy tendrá que cruzar ríos y cavernas de lava para llegar a la fortaleza del Amo y rescatar a Whisky. Ahora, sus principales enemigos serán el calor, las arañas-sombra y los gusanos.

6.- LAS CAVERNAS MALDITAS (CAVERNS OF DOOM, 3 ZONAS)

Plagados de Sombras y extraños hombres máquina, estos laberintos subterráneos son la antesala de la guarida del Mal. Oscuros y repletos de trampas, obligarán a Andy a correr por su vida en más de una ocasión.

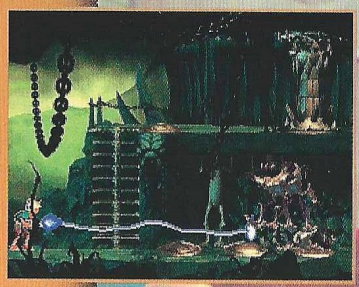
7.- EN LA GUARIDA (INTO THE LAIR, 8 ZONAS)

El final está próximo. Andy encontrará a Whisky, pero descubrirá que antes de poder huir, tendrá que resolver un problema mucho mayor. Conocerá a Vicious, el ambicioso sicario del Amo, quien no dudará un momento en traicionar al chico en cuanto le dé la espalda.

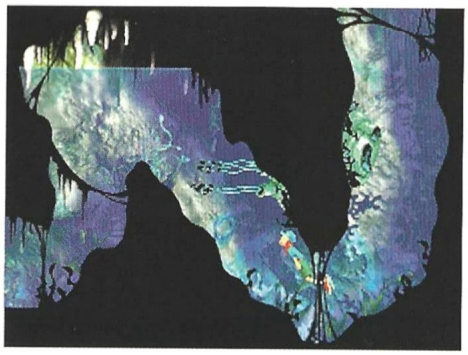


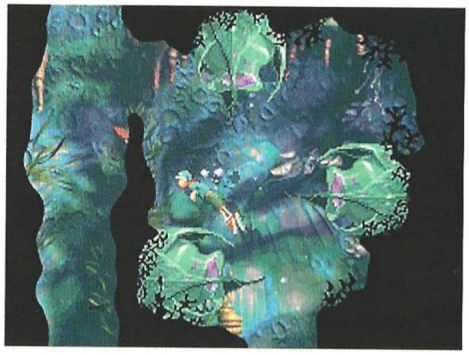
8.- EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD (HEART OF DARKNESS, 12 ZONAS)

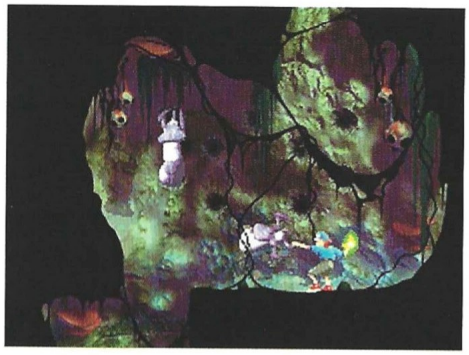
Arrastrado inevitablemente hacia el dominio del malévolo Amo, Andy sufrirá su peor pesadilla al verse atrapado en un lugar terroríficamente oscuro poblado por misteriosos fantasmas. Sin saber muy bien qué hacer, tendrá que superar la prueba definitiva y más peligrosa para conseguir volver a casa sano y salvo.



Tanto los principios y finales de nivel, como algunos sucesos destacables y muertes están ilustrados con sensacionales animaciones







formas y variedades. Cualquier objeto que proyecte una sombra –una rama, una quijada– es un peligro potencial mucho menos obvio que las propias formas oscuras. Se arrastran, corren y vuelan, son capaces de atrapar a Andy, engullirle, disparar bolas de fuego... Sólo la luz puede con ellas, pero Andy no estará siempre pertrechado para poder eliminarlas en cualquier momento. A veces tendrá que correr haciendo que le sigan hasta un salvador rayo de luz.

A pesar de su abundancia, las Sombras no son el único peligro, ya que hay también plantas carnívoras, gigantescas criaturas, anémonas, arañas que escupen ácido, gusanos, robots que escupen fuego, y algunas criaturas más cuyas habilidades pondrán en constante jaque a Andy. Por supuesto, el no va más de la maldad y los poderes de la Oscuridad es el Amo, quien afortunadamente no hará su aparición hasta el último nivel de juego.

Radiante animación

El diseño de los niveles y cada pantalla está elaborado de tal forma que el jugador no tenga casi un respiro. Mientras que en ocasiones tendrá que detenerse a analizar cuidadosamente la situación, otras se verá obligado a correr sin pensarlo dos veces para tener que detener su vertiginosa huida ante un profundo abismo o la súbita aparición de un enemigo.

Una de las inevitables consecuencias de esto es que hay que jugar prácticamente todas las pantallas varias veces, ya que antes o después se producirá un error de cálculo que obligará a retroceder hasta el principio de la zona pertinente.

Por último, tanto los principios y finales de nivel, como algunas muertes y sucesos destacables durante el juego, están ilustrados con sensacionales animaciones que por regla general se enlazan perfectamente con el propio juego, sin poderse distinguir transición alguna en la mayoría de los casos. El gran sentido del humor a que hacíamos referencia antes también está presente en ellas, arrancando la carcajada fácilmente en más de una ocasión. Como colofón, al final del juego hay una animación en 3D que requiere las típicas gafas bicolor para disfrutar de ella en condiciones, un extra para quien tenga la suerte de poder terminar esta aventura.

Por todo lo anteriormente expuesto, Heart of Darkness es un juego altamente peligroso en esta época de exámenes para algunos, y muy apetecible para las largas horas de ocio estival de que disfrutan otros. Adictivo, divertido y espectacular, este juego se dibuja como uno de los grandes éxitos veraniegos, sin duda el mejor en su género.

El truco es...

Cuando te atrape una Sombra, balancéate de un lado a otro para conseguir librarte de ella. En los saltos que tengas que hacer mientras escalas, utiliza una doble pulsación de la tecla o botón de salto para lograr agarrarte a un nuevo asidero. Cuando pierdas tu arma, busca los rayos de luz natural para librarte de las Sombras.

Calificación

Heart of Darkness

Pros: Heart of Darkness es ampliamente satisfactorio en todos los aspectos. Su calidad, jugabilidad y adictividad no tienen rival en estos momentos dentro del género de plataformas y acción. Va a estar traducido y doblado al castellano.
Contras: Si bien algunas zonas son cortas y no importa repetirlas en caso de cometer un fallo, más de una pantalla se pasa por pura casualidad o suerte, y tener que repetir auténticas hazañas una y otra vez, es bastante frustrante.

Si el poder no te da miedo...

...Atrévete con Voodoo², la tarjeta aceleradora gráfica más potente del mercado. Con sus tres procesadores ejecutándose simultáneamente, la 3D Blaster Voodoo² proporciona un ratio de relleno tan impresionante, que deja atrás a todas las demás tarjetas similares. Por rendimiento y calidad de imagen es la solución ideal para juegos en 3D, ¡la tarjeta más rápida del planeta! ...Y si una sola tarjeta Voodoo² no es suficiente, puedes instalar dos y ¡doblar el rendimiento! 3D Blaster Voodoo² es la única tarjeta aceleradora para juegos en 3D lo suficientemente buena para llevar el nombre oficial 3Dfx™ Interactive Voodoo².

Características y especificaciones

- Hasta 12MB de memoria ultra rápida para el máximo rendimiento
- Capaz de proporcionar hasta 180.000.000 de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más rápido que la 3Dfx™ Voodoo Graphics
- Soporta los mejores juegos con aceleración de la industria

Busca la tarjeta en tu tienda de informática habitual o llama al teléfono:

91 662 51 16

3Dfx Interactive

Los mejores complementos para tu PC

opyright 1998 Creative Technology Ltd. 3D Blaster es una marca comercial y Graphics Blaster y el logotipo de Creative son marcas comciales registradas de Creative Technology Ltd. El logotipo 3Dfx Interactive y Voodoo Graphics son marcas comerciales de 3Dfx teractive Inc. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. das las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido real de los productos puede ser ligeramente diferente al e se muestra en las fotografías.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com

Mayoristas autorizados: Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre ..... Apellidos .....

Dirección .....

Código Postal ..... Población .....

COGAWOVOO

Sobrenatural

Unreal

Este título es uno de esos muchos que ya se anunciaban cuando nació Quake, prometiendo que llevarían el género de acción 3D hacia una nueva dimensión. Epic Megagames parece haberlo conseguido.

Una nave que transporta presos hacia su destino, sufre un accidente y cae sobre la superficie de un planeta. El único superviviente pronto descubrirá que se encuentra en un medio hostil, a pesar de que la atmósfera permita su supervivencia.

Con todo un mundo alienígena ante sí, su misión será internarse en él y desvelar sus secretos para poder escapar en cuanto pueda. El principal problema será la comunicación, por lo que será vital descifrar el críptico lenguaje de signos de los alienígenas, entre los que se cuentan criaturas salvajes y otras que además de salvajes, son inteligentes y crueles.

Gran novedad

Hay dos factores fundamentales que hacen que Unreal sea lo que Quake II debería haber sido y nunca fue: los gráficos y la inteligencia artificial. En cuanto a los primeros, más espectaculares como siempre con el apoyo de tarjetas 3Dfx, poseen tal riqueza y variedad tanto en diseños, formas y colores, como en iluminación, que Quake y su secuela palidecen a su lado. El jugador ha de esperar todo tipo de sorpresas, desde grandes espacios abiertos a oscuros y claustrofóbicos corredores iluminados por lámparas intermitentes, impresionantes fortalezas y templos, y laberínticos corredores de ventilación. En todos ellos encontrará numerosos y barrocos elementos decorativos, y también otros que inciden directamente en el propio juego por su posible uso por parte del jugador o los enemigos.

El aspecto de éstos, mucho menos brusco en sus redondeadas formas que los de Quake II, es sobrecogedor, y no tiene miedo a dejarse ver bajo grandes focos de luz. Esto no supone en ningún momento la supresión de esa inquietud que busca sufrir el jugador de Quake, ya que el diseño está muy cuidado y los sobresaltos se producirán de igual manera.

Increíble

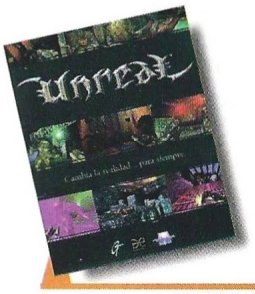
Por primera vez en un juego de estas características, los enemigos se comportan de forma inteligente y coherente con cada situación. En muchos otros títulos se limitaban a quedarse ante el jugador disparando como energúmenos, o bien seguían patrones de movimiento prefijados empleando una rudimentaria inteligencia artificial que solía desembocar en monstruos caminando contra las paredes o cosas peores, y quien primero derribase al otro obtenía la victoria.

Esto cambia sustancialmente en Unreal. Todos los enemigos capaces de moverse, dependiendo de su grado de inteligencia, intentarán con mayor o menor fortuna esquivar los disparos del jugador, tenderle trampas, derribarle e incluso atacarle por sorpresa. Para ello emplearán todos los medios a su alcance. No es extraño ver en este juego a un enemigo que al ser sorprendido se oculta inmediatamente tras unas cajas para salir rodando mientras dispara y ocultarse tras otra pila de cajas, repitiendo esta secuencia en combinación con otras acciones hasta morir o matar. También saltarán, intentarán aprovechar la ventaja o desventaja de las alturas, y hasta probarán suerte empujando al jugador por un precipicio si la ocasión se presta a ello.

También por primera vez hay una fuerte presencia argumental, que si bien se puede obviar –parece ser que de otra forma, el prototipo de jugador del género se sentiría defraudado– agrega sin duda un gran valor añadido a un juego que por demás, es lo mismo de siempre. Un dispositivo traductor permitirá al jugador seguir puntualmente los hechos sucedidos a la tripulación de la nave, descifrar el lenguaje alienígena y disponer de información suficiente para resolver los diversos enigmas que se plantean (ninguno de ellos fuera de lo común, pero se agradece el intento).

Atípico ejemplar

Otro de los aspectos a resaltar en Unreal es la ausencia de aglomeraciones de enemigos, ya que se tiende más bien a que sean escasos, fuertes e inteligentes, lo que además aumenta el campo de exploración y da pie al uso de tácti-

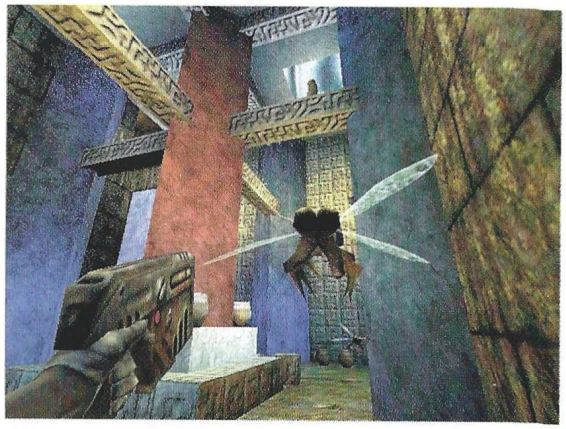


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, 100 MB de disco duro, SVGA VLB o PCI, CD-ROM, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Epic Megagames/ Digital Extreme
Distribuidor: New Software Center

Los enemigos intentarán esquivar los disparos del jugador, tenderle trampas, derribarle e incluso atacarle por sorpresa

cas a la hora de enfrentarse a ellos. Por ejemplo, a lo largo de todo el primer nivel, la huida de la nave, no habrá ni un solo enfrentamiento.

Esta posible carencia que a priori molestará a algunos, no lo es tanto si se tiene en cuenta la inteligente distribución de enemigos, que prefiere emplear el factor sorpresa y la encerrona en lugar de la obviedad que supondría llenar de

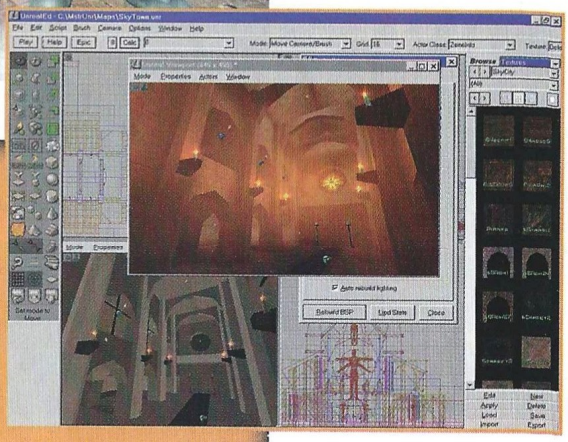


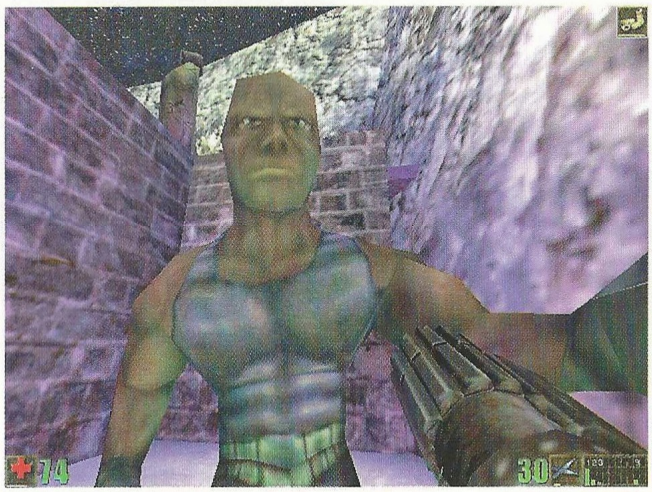
bichos una habitación. Otros enemigos intentarán engañar al jugador: en lugar de atacarle directamente, le harán señas para indicarle la localización de una habitación secreta. Una vez en ella, mientras el jugador se pone las botas recogiendo objetos, el individuo en cuestión atacará por la espalda.

Tan impecable ejercicio de ingenio merece su justo reconocimiento, ya que demuestra que todos los tópicos del género se pueden superar con algo de esfuerzo para dar un nuevo rumbo al mismo, aunque la piedra angular sobre la que se asienta el juego es exactamente la misma.

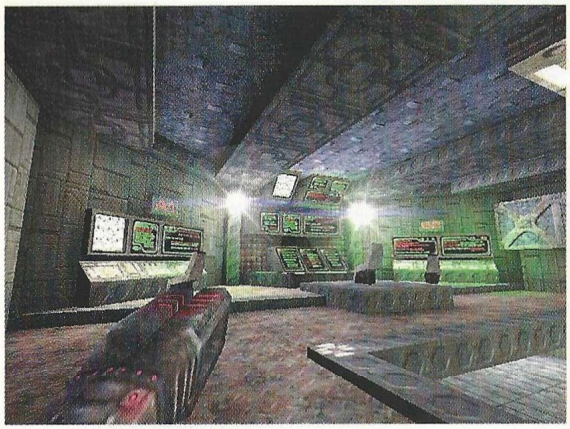
El editor

Unreal incluye un editor de niveles, el mismo con el que se ha creado el juego. Si bien es una versión beta, susceptible de presentar "bugs", se planea tener uno definitivo y completamente operativo sin errores más adelante, aunque para ello habrá que consultar la página web de GT Interactive. El que se haya hecho todo el juego con este programa implica muchas cosas que sin duda, quienes estén por la ardua labor de utilizarlo, estarán encantados de descubrir: uso de texturas, creación de toda la estructura 3D, situación de enemigos, definición de los niveles de inteligencia, y en definitiva, todo lo necesario para recrear espectaculares escenarios como los del juego e incluso mejores.





En Unreal se tiende a que los enemigos sean escasos, fuertes e inteligentes



embrión de Unreal, este juego supone una mutación genética evolutiva que por fin da un nuevo rumbo y ejemplo al resto de las compañías que están desarrollando cosas similares, entre ellas a la propia id Software, teórico máximo exponente del género que tiene ya Quake III en desarrollo. Todas las aportaciones de Epic Megagames y digital Extreme a un género que aburría desde hace mucho tiempo son agradecidas e inteligentes, y suponen un rejuvenecimiento del mismo.

Y no sólo eso, sino que quienes pensaban porque no querían verlo de otra manera, que Quake II y otros eran grandes juegos mucho mejores que sus predecesores, comprobarán gracias a Unreal que todos esos títulos no eran para tanto, si es que están dispuestos a contemplarlos bajo una nueva luz.

Pese a que la esencia de Doom haya permanecido inmutable a lo largo de todo este tiempo, y se encuentre también en el

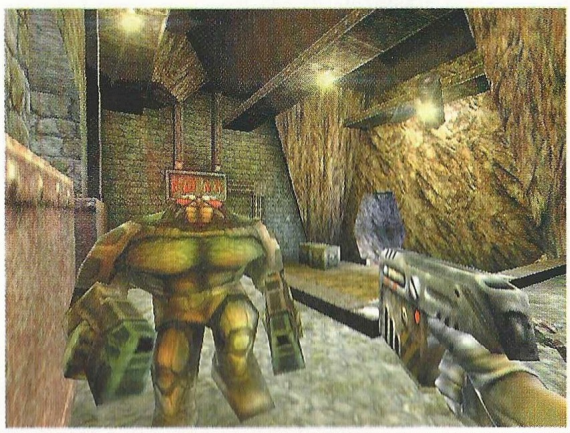
El truco es...

No malgastes las bengalas, resérvalas para auténticos momentos de necesidad. Cuidado con las caídas desde gran altura, ya que muchos precipicios no lo parecen al acercarte y son traicioneros. En el Top Secret de este mes encontrarás varios códigos secretos para Unreal.

Calificación

Unreal

Pros: Con Unreal, el género de acción 3D en primera persona sufre un interesante giro que renueva la savia de este tipo de juegos. Los gráficos, la inteligencia artificial y la existencia de un argumento, son sus principales virtudes.
Contras: La instalación es excesiva si se quiere disfrutar de unos tiempos de carga decentes. Con la mínima, 100 Mb, habrá que esperar varios minutos para poder empezar a jugar, siendo la única alternativa a esto instalar más de 400 MB.



EIDOS INTERACTIVE PRESENTA

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

UNA SUPERPRODUCCIÓN DE PYRO STUDIOS

CADA SEGUNDO
PUEDE SER EL ÚLTIMO...

YA A LA VENTA

EIDOS INTERACTIVE

PYRO STUDIOS

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Producido por Pyro Studios (c) & (p) 1998 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

Mejoras de un estándar

Conflict: Freespace
The Great War

Este título, antes conocido como Descent: Freespace, quiere llenar un llamativo vacío dentro de un género cuyo patrimonio exclusivo parecían ostentar LucasArts y Origin.

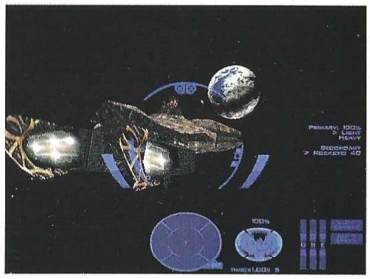
Cualquiera que guste de los juegos de acción espacial conocerá sin duda títulos como X-Wing vs TIE-Fighter y la extensa saga Wing Commander. Conflict: Freespace abunda argumentalmente en una trama archiconocida y ya desgastada por el abuso: una guerra entre humanos y alienígenas que terminan aliándose contra una tercera facción alienígena que aparece de la nada y con un potencial muy superior al de las dos primeras. Hasta aquí nada nuevo.

Tampoco es nuevo ofrecer unas naves de alta calidad en 3D aprovechando las ventajas de las tarjetas 3Dfx o los sistemas de representación 3D mediante software, ni todo lo que a priori conlleva un juego de estas características como el combate, los informes de misión, y el desarrollo de una historia mediante animaciones y textos.

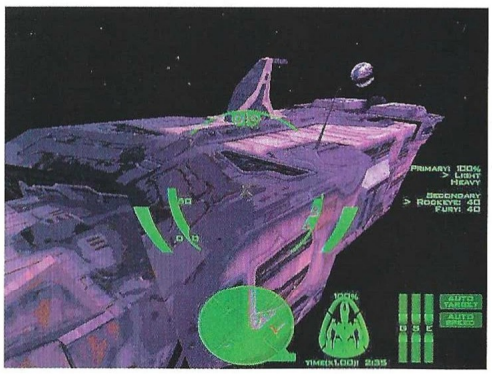
Trabajo en equipo

Sin embargo, en medio de tanto tópico, Conflict: Freespace consigue llenar una serie de huecos que hasta ahora nadie había logrado conquistar, ni siquiera el más reciente exponente del género, I-War. Hay un aspecto fundamental donde todos los juegos anteriores han fracasado miserablemente y que esta producción de Interplay ha resuelto con brillantez: el uso de escoltas o "wingmen". Hasta el momento, los títulos que cubrían esta posibilidad lo han hecho de forma muy precaria y nunca satisfactoria, con escasa operatividad y utilidad para el jugador.

Por fortuna, en Freespace existe un sencillo interfaz de comunicaciones para asignar órdenes a todas las escoltas y escuadrones disponibles, que en la medida de sus posibilidades responderán eficazmente a los deseos del jugador siempre y cuando esto no suponga una clara transgresión de las directrices marcadas por el mando de la flota. Si el objetivo de una misión es determinar la carga de unos contenedores protegidos por torretas, una de las opciones es marcar como blanco una torreta y pedir a la escolta que se ocupe de ella mientras uno se dedica a explorar los contenedores, repitiendo el proceso a medida que vayan cayendo cada uno de los dispositivos de defensa.



Esto también funciona con grandes naves, subsistemas de las mismas y naves normales (por ejemplo anular los motores, los sistemas de defensa o comunicaciones), lo que sin duda aporta una gran riqueza al juego. Poder inmovilizar a una nave para su captura o imposibilitar sus comunicaciones para evitar que pida refuerzos, suma sustancia al desarrollo de la acción.

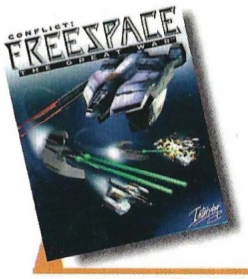


Las herramientas del éxito

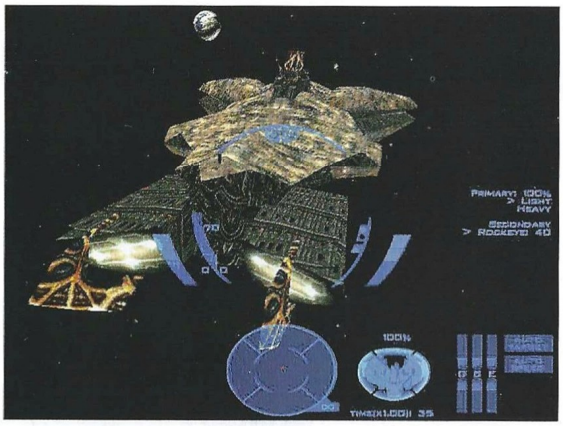
Pero no sólo gracias a las comunicaciones y grandes posibilidades relacionadas con ellas se puede progresar en una vasta campaña no demasiado lineal como la de Freespace, centrada además en las misiones y su desarrollo sin grandes despliegues de animación y secuencias no interactivas, hay muchas otras cosas necesarias para que el juego resulte divertido y enganche.

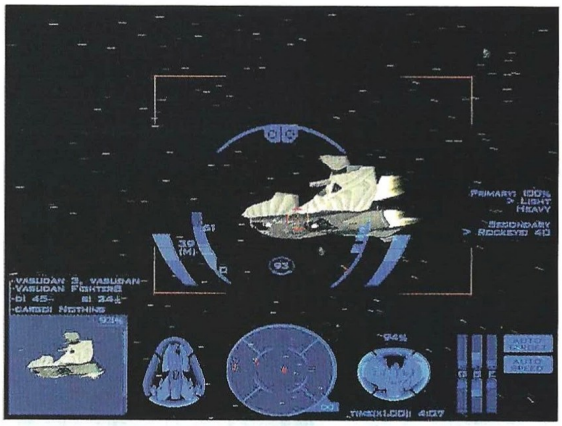
El combate espacial, explicado por un instructor en las misiones de entrenamiento, es el núcleo vital del juego, aunque sea como simple aderezo en ocasiones de misiones más importantes como proteger un valioso cargamento de nuevas tecnologías para la flota. Éste es uno de los aspectos más elaborados del juego, no sólo por su velocidad y brillantez técnica, sino por la forma en que se ha contemplado su desarrollo y los sistemas de apoyo que se han diseñado para el jugador.

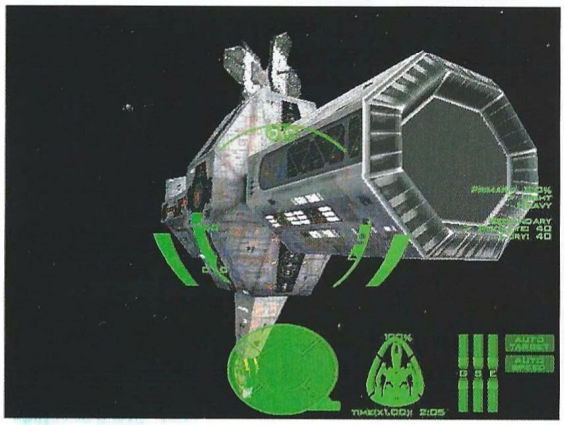
Uno de ellos es un indicador de dirección del objetivo, que permite disparar a una zona del

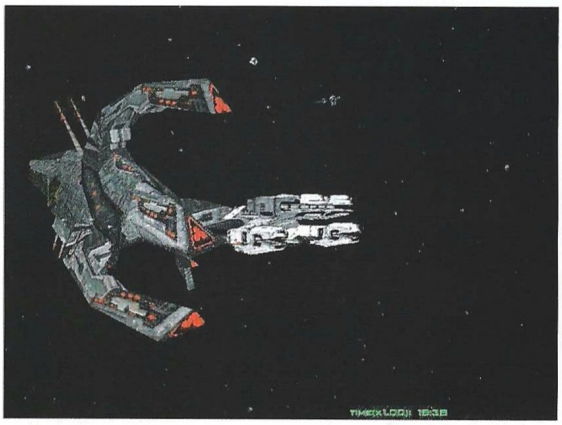


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Volition/Parallax
Distribuidor: Proein

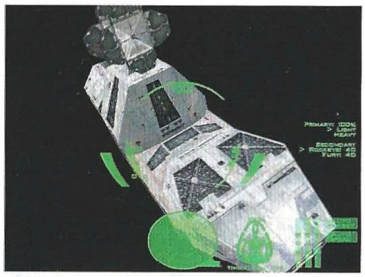


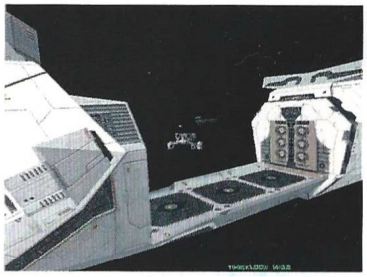






Conflict: Freespace consigue que el jugador se sienta realmente como un piloto a los mandos de una nave luchando por salvar la galaxia





espacio sabiendo que para cuando el disparo llegue allí, también lo hará la nave enemiga. Otro es el uso de naves de aprovisionamiento, que despacharán munición y reparaciones menores en el fragor de la batalla. También hay armas de muy diversa índole que irán mejorando el rendimiento del jugador en combate, aunque la progresión de la calidad y eficacia de las armas, implique también un aumento de dificultad en las misiones. Y por supuesto está la modalidad multijugador, tan apetecible y buena como la que tenía X-Wing vs TIE-Fighter, todo un logro para la aparente inexperiencia de dos compañías en este género.

El truco es...

Aprovecha al máximo las posibilidades de comunicación en cuanto las tengas disponibles, pero no desvies tu atención de la batalla por ello. No descuides tampoco el aprovisionamiento, y jamás te alejes demasiado de los objetivos primarios de cada misión.

Incompleto

Conflict: Freespace es toda una joya de la simulación de combate espacial, y consigue que el jugador se sienta realmente como un piloto a los mandos de su nave luchando por salvar la galaxia. Posee un diseño sencillo y espectacular que permite hacerse con los controles rápidamente, enseñando al jugador progresivamente cómo emplear los sistemas de la nave. Prácticamente, cualquier cosa que uno pudiera desear tener a mano en las situaciones que plantea el juego está ahí, desde contramedidas para los misiles enemigos hasta unos impulsores de emergencia, escudos y sistemas para desviar su energía según la necesidad del momento, y un completo sistema de comunicaciones.

Sin embargo, hay una sonada ausencia argumental, ya que el juego profundiza poco en la trama, y ésta es además una de las más típicas del género. No se echan de menos las largas secuencias de vídeo o animaciones tan criticadas en otros títulos, pero sí un universo consistente y una sólida credibilidad del mismo, algo sólo alcanzable mediante la adecuada implementación de un guión decente. Esto no significa que no haya una historia detrás de todo el conflicto, pero está hilada principalmente por informes de texto y carece de nombres propios y puntos de anclaje para el jugador, no existiendo nada que pueda reconocer en todo momento como suyo o como un "hogar". Todo es anónimo.

Calificación

Conflict: Freespace The Great War

Pros: Conflict: Freespace es técnicamente impecable, y aporta grandes novedades al género llenando vacíos con sistemas y posibilidades que todo jugador aficionado a este tipo de juegos encontrará brillantes.

Contras: El guión está cogido con alfileres a un tópico demasiado trillado, y es excesivamente impersonal. Parece que es imposible tenerlo todo en un mismo juego.

Terror en Londres

Nightmare Creatures

Mientras Kalisto daba los últimos toques a Dark Earth el año pasado, al mismo tiempo se desarrollaba este título que por algún misterioso motivo, ha tardado varios meses en llegar a Europa.

El siglo XIX no tuvo desperdicio en Inglaterra. Entre otras cosas, el terror hizo su aparición en la ficción –con la publicación de Frankenstein, Drácula y Dr. Jekyll y Mr. Hyde– y también en la realidad con los cruentos asesinatos de Jack el Destripador. La psicosis se desató en las masas y las leyendas y supersticiones sobre hombres lobo, vampiros y otros demonios dieron rienda suelta al pánico colectivo. Persecuciones, crímenes, caza de brujas... Un lugar y un momento encantadores para vivir.

En medio de todo esto se ambienta Nightmare Creatures, exactamente en el año 1834. El Dr. Adam Crowley juega a ser dios como ya hiciera Frankenstein, pero empleando ciencia y magia negra. Como resultado de sus experimentos, sobre la victoriana Londres se cierne el terror. Decenas de monstruos campan a sus anchas por las calles y las casas, asesinando a hombres, mujeres, niños y animales. La ciudad se baña en sangre, nadie se atreve a salir por la noche... Casi nadie.

Aquí entran en escena los dos posibles protagonistas del juego: el Padre Ignatius o Nadia. El primero es un clérigo con cierto entrenamiento oriental, y la segunda una estudiante norteamericana experta en esgrima y gimnasia. Con cualquiera de los dos, el jugador tendrá que hacer frente a las hordas de Crowley para abrirse paso hasta él, matándolo después para terminar con la pesadilla.

Un paseo por Londres

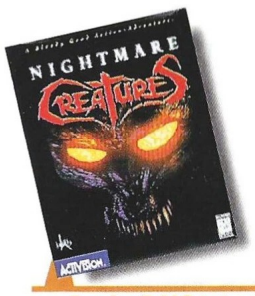
Desde Marylebone a los muelles de Támesis, pasando por la Abadía de Westminster y muchos otros lugares que quien haya visitado Londres podrá reconocer, los 16 niveles del juego ostentan una fiel reproducción ambiental y estética de la capital británica. Las farolas, las casas, incluso los cementerios con sus panteones y largos paseos están ahí. Pero no sólo los decorados son un auténtico espectáculo, sino también los efectos empleados para ambientarlos. Niebla, lluvia, nieve, tormentas y fuego darán credibilidad a un escenario que gracias a estos efectos visuales y a los de sonido, cobra vida propia.

Realmente consiguen que dé miedo deambular en solitario por esas calles donde la niebla impide ver mucho más allá. De pronto se escucha un quejido y un sonido atronador de madera al romperse, y un hombre lobo salta rugiendo y babeando hacia el cuello del protagonista. Es imposible abstraerse del efectismo de todas las secuencias, remarcado ocasionalmente por una banda sonora espectacular que remata la faena magníficamente bien.

El control apropiado

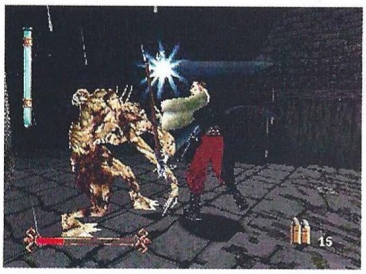
Un nivel tras otro, el jugador tendrá que vérselas con varias decenas de monstruos, localizado palancas que abren puertas y avanzando sin detenerse demasiado. Al final de cada grupo de cuatro niveles, contemplará a Crowley huyendo y se verá obligado a enfrentarse a alguna abominable criatura, una labor harto difícil desde el momento en que dan comienzo estos combates. Sólo se puede salvar la partida al final de cada nivel, lo que dificultará la tarea para muchos.

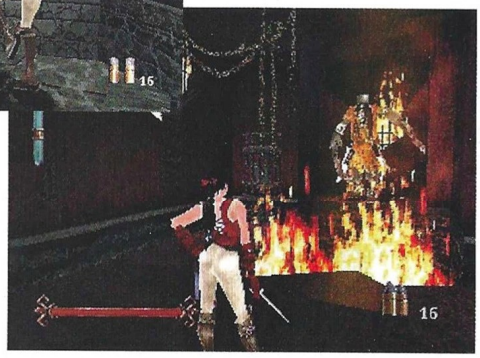
Además de luchar, que es el núcleo principal del juego con todo tipo de movimientos y combos, habrá que saltar e idear estratagemas para superar diversas trampas y eliminar a poderosos enemigos. Pero sin duda es el combate el alma mater de Nightmare Creatures, y resulta muy difícil hacerse con él sin emplear un pad. Esto requiere una matización: con el teclado es muy fácil matar a cualquier monstruo empleando solamente los movimientos y golpes normales, si bien en el caso de los enemigos que hay cada cuatro niveles, es muy recomendable emplear combos para terminar antes y sufrir lo menos posible. En el caso del enfrentamiento final con Crowley, sólo se le puede matar utilizando



Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Kalisto
Distribuidor: Proein

Los 16 niveles del juego ostentan una fiel reproducción ambiental y estética de la capital británica





combos, una tarea casi imposible de realizar ante la ineficacia del teclado para reproducir este tipo de movimientos.

Sobre gustos...

La elección de personaje afectará al juego: Ignatius asesta golpes más potentes pero es lento, mientras que Nadia demuestra una agilidad asombrosa y permite atacar con mayor rapidez, supliendo así su falta de fuerza. Ambos poseen dos tipos de marcador: uno para la vida y otro para la adrenalina. Los dos protagonistas necesitan matar para seguir viviendo, por lo que si la adrenalina llega a cero, empezarán a perder vida. Al matar a un monstruo o simplemente combatiendo contra él, la adrenalina sube. Por tanto, la exploración y el paso rápido por las diferentes zonas del juego quedan desestimados.

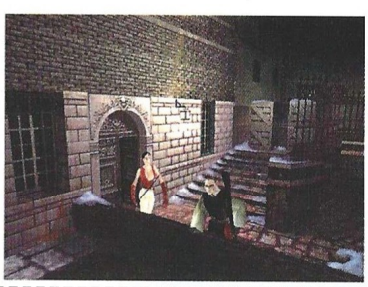
Con una tarjeta 3Dfx, todos los efectos anteriormente descritos adquieren el grado de espectáculo visual, pero hay que resaltar que sin ella, toda la ambientación y calidad gráficas siguen hay, aun-

El truco es...

Para matar a los monstruos de cada cuatro niveles, es necesario emplear siempre elementos del escenarios, como barriles explosivos y puntales de madera. Los diferentes combos aparecerán en pantalla durante el juego, así que no olvides anotarlos. En el Top Secret de este mes encontrarás códigos secretos para este juego.

que el nivel de detalle y la resolución con una buena velocidad, siempre quedarán sujetos a la potencia del ordenador. Además de la dificultad del combate con teclas, el otro gran "inconveniente" del juego es que tiene bastantes errores de "clipping", si bien puestos a tratar el entorno 3D, hay que destacar que la cámara automática funciona a la perfección casi siempre.

En cualquier caso, Nightmare Creatures es una digna producción de Kalisto, compañía que hasta ahora lleva en su haber Dark Earth y Ultim@te Race Pro sin haber pinchado en ninguna ocasión. Aterradoramente adictivo, este título ofrece al jugador de acción una magnífica ocasión de descargar adrenalina y contemplar una de las mejores ambientaciones de juego de acción, así como disfrutar asestando múltiples y variados golpes a los enemigos pudiendo incluso cercenar sus miembros o partirlos en dos.



Calificación

Nightmare Creatures

Pros: La ambientación de Nightmare Creatures es fabulosa, reproduciendo a la perfección la atmósfera terrorífica del Londres del siglo XIX. Visualmente no se pierden detalles sin tarjeta 3Dfx, sólo definición.

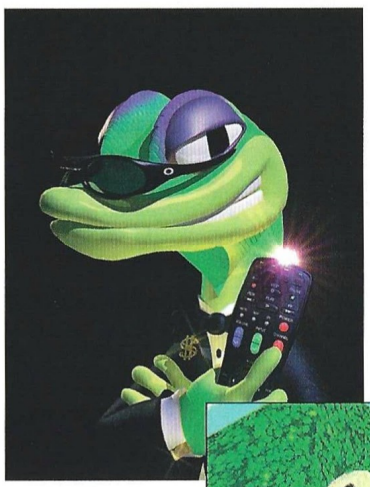
Contras: Es muy difícil hacerse con los combos si se juega con teclado. Hay errores de "clipping". Sólo se puede salvar la partida al final de cada nivel. La dificultad es algo elevada.

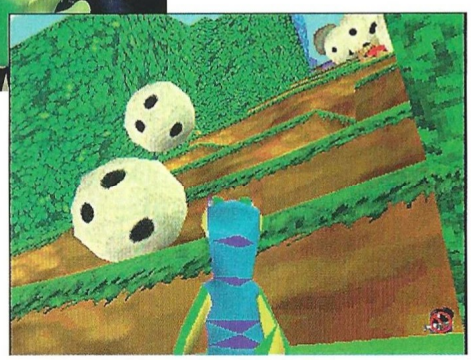
La evolución de las especies

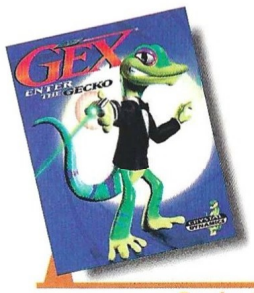
GEX 3D
Enter the Gecko

El paso de gigante que Gex 3D acaba de dar con respecto a su predecesor, hace sospechar maravillas para cuando vea la luz su próxima entrega. Ésta que analizamos es tan alucinante, que ya nos estamos preguntando cuánto tiempo tardarán en ser cotidianas las gafas de realidad virtual...

Hace un año y medio, este pequeño reptil nos sorprendía con su agilidad, su humor y con un producto repleto de plataformas y efectos especiales. Hoy nos quita el hálito la nueva versión en 3D, que han preparado sus programadores, porque cualquier parecido con la realidad anterior es pura coincidencia. ¡Vamos!, que lo único en común es el nombre, porque todo lo demás ha sufrido una transformación de tal calibre, que inundará tus sentidos hasta dejártelos fritos. Nada queda de su predecesor, al cual se parece tanto como nosotros a los más insignificantes primates, y su esencia se refrena en un continente de muy buen aspecto gráfico, que destila un contenido lleno de acción, aventura, humor, colorido, retos y sorprendentes efectos especiales y de sonido. Al menos esta vez, las segundas partes fueron muy buenas.





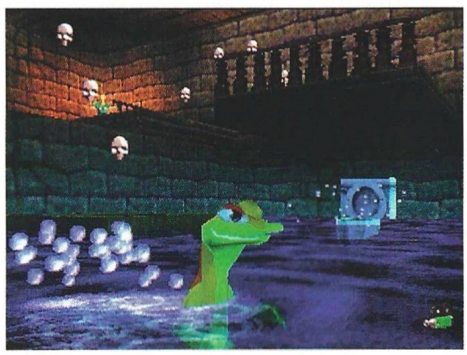


Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 200, 32 Mb de RAM, disco duro, Windows 95, tarjeta 3Dfx, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA
Nº de jugadores: 1
Editor: Crystal Dynamics
Distribuidor: Ubi Soft

El hábitat

A diferencia del resto de sus homónimos, este reptil no habita ni las islas galápagos ni nada susceptible de ser tangible, sino que desenvuelve todo su potencial en un entorno tan real como virtual, y que domina a la perfección. Aunque al principio sea normal sentir algunos efectos provocados por la tridimensionalidad –desorientación, dudas, agobio–, puesto que estábamos acostumbrados a jugarlo en 2D. No te preocupes, los síntomas desaparecen pronto. A cambio, este título nos ofrece unos extensos escenarios al más puro estilo Croc, y la oportunidad de librar una intensa batalla contra el villano Rez, quien intenta acaparar todas las cadenas televisivas existentes el país.

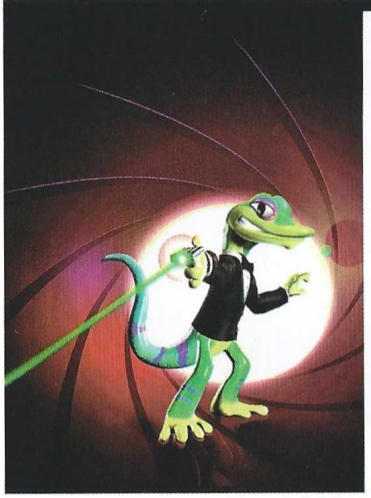
Como la acción se desarrolla dentro del mundo de la comunicación, los escenarios elegidos para llevar a cabo los hechos, han sido construidos basándose en parodias de los más populares programas televisivos o de películas concretas; estilos que se reconocen con facilidad, en cuanto juegues unos instantes. Decorados tales como la gran mansión del terror, con sus galerías y escalinatas, sus fantasmas o las hachas que cortan el aire –mientras no te interpongas en su trayectoria pendular, claro está...–, o algo parecido a un paradisíaco jardín que parece sacado de la serie "Las tentaciones de San Antonio" de "El Bosco", con flores que asestan mazazos en el más puro estilo de los dibujos animados, gordas y yunques que caen del cielo, árboles que se balancean como si estuvieran ebrios y abejas beodas. Estos son sólo dos de los exponentes de un total de treinta mundos tridimensionales en los que podrás moverte con total libertad explorando o burlando tanto seres como ingenios hasta en los sitios más insospechados.

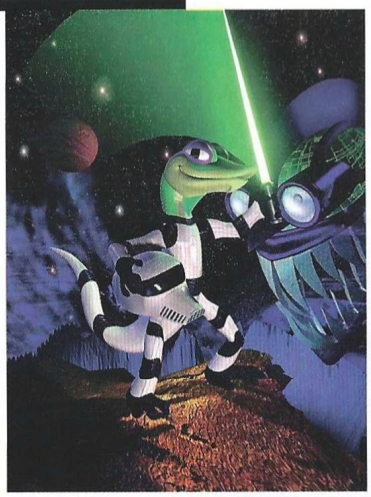


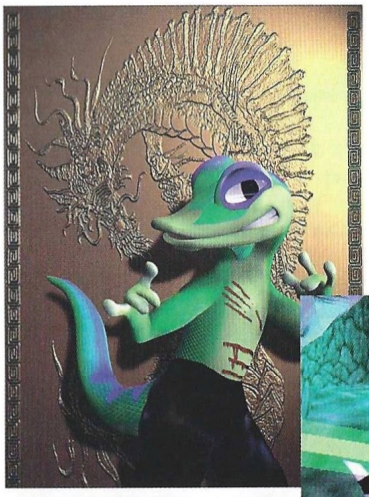
Lagarto, lagarto...

Para sobrevivir en un entorno

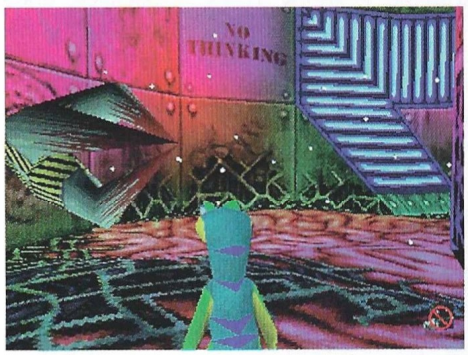
Los escenarios han sido construidos basándose en parodias de los más populares programas televisivos o de películas concretas

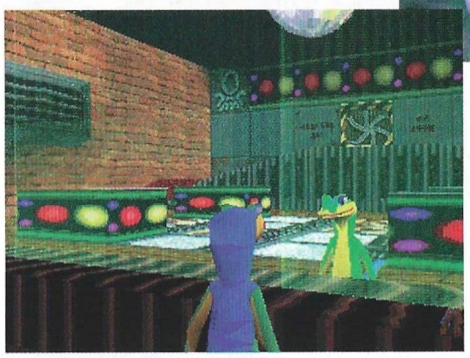






tan hostil, sólo una especie perfectamente adaptada podrá continuar existiendo. Para ello, la selección natural de Darwin ha dotado a Gex con capacidades asombrosas como trepar por superficies verticales gracias a sus ventosas; y otras no tan espectaculares como son las de saltar, nadar, usar su larga lengua para múltiples usos o atacar con su poderosa cola... tan sólo unos pocos entre los más de ciento veinticinco movimientos que puede realizar el simpático bichito.





El truco es...

Para obtener velocidad en el control del reptil, activa el seguimiento automático. No se te ocurra acercarte a la calavera que da vueltas en el suelo en algunos lugares de la mansión del terror: como te alcance su fuego no podrás hacer nada.

Cuando te mueves con Gex a través de los diferentes escenarios, la cámara siempre acaba situándose detrás de él, pero a veces el efecto es más sorprendente si te subes a algún objeto en movimiento –por ejemplo uno que se encuentre rotando, como las mesas de la gran mansión–, o las que están medio sumergidas en el agua que inunda los sótanos. En fin, encontrarás un mundo rico, lleno de vitalidad, que fluye de forma suave, continua y limpia; en donde habrá mucho, tanto trabajo por hacer que te sentirás a veces un poco agobiado.

Calificación

GEX 3D Enter the Gecko

Pros: Evidentes mejoras tanto gráficas como de desarrollo de los acontecimientos, y una oferta infinita en cuanto a jugabilidad y diversión, imposible de llevar a cabo en entornos para 2D. Sobresalen los efectos luminosos, los reflejos, y en general, el estupendo ambiente que corresponde a cada mundo.

Contras: Dos sobre todo. El primero la gran capacidad que necesitará el procesador que pretenda mover el juego, el cual necesita irremediablemente tarjeta 3Dfx para correr con fluidez. El segundo la –a veces– agobiante presencia de demasiados elementos, colorido y rotación para el seguimiento de Gex en determinados parajes. A veces da la impresión de estar en el interior de un caleidoscopio.

El fratricidio

Xenocracy
The Ultimate Solar War

Es la eterna historia cainita. Una lucha antropófaga por la supremacía, cuyos orígenes se remontan a la Edad de Piedra... ¿La diferencia existente? Ninguna: tanto hace quince mil años, como en el año 10.600, las fuerzas continúan en eterno equilibrio.

La trama que urde el juego presenta una excusa bien simple: el sistema solar ha sido colonizado por el hombre, pero como ese hecho así de lúdico no basta para comenzar una guerra interplanetaria, se añade un elemento de codicia llamado lycosita. Este metal resultará de vital importancia y con múltiples aplicaciones –no se descubren cuáles–. Quien tenga el control sobre las colonias que lo extraen, será dueño del resto de su "cosmos local". Por supuesto algunos alienígenas esperan un error humano para aprovecharse, y también se han apuntado a la trama, –con toda probabilidad para darle además un toque exótico a Xenocracy; seguro que ellos introducen también humanos en sus juegos para PC con idéntico fin–. ¿Cuándo tienen lugar los hechos? Pues... el futuro lejano: dentro de ocho mil seiscientos años.

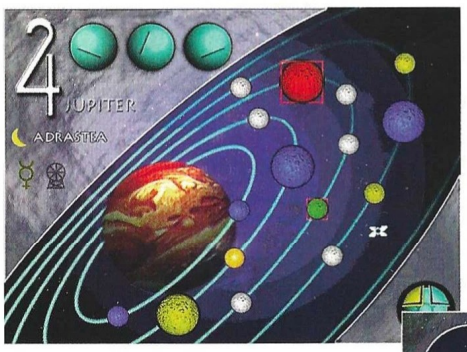
Formas de jugar

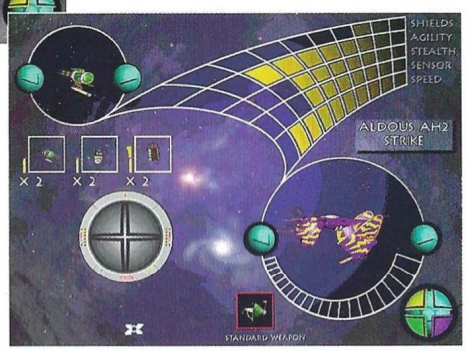
Existen tres: el modo arcade, el modo simulación y la opción multijugador. En el modo arcade, nos encontraremos con algo parecido a un Wing Commander, pero más joven. Acción dinámica y letal, diversión garantizada, buenos gráficos y gran jugabilidad, siempre y cuando tengas un joystick, claro. Para complementar este apartado y evitar caer en el monótono ciclo "mato-misión nueva", se introduce el elemento simulación estratégica, modo que te obligará a equilibrar los intereses de las cuatro superpotencias implicadas, redistribuyendo la riqueza en el Sistema Solar. Desde aquí podrás seleccionar tus misiones entre los doce tipos distintos que ofrecen más de cien conflictos en total –generados de forma aleatoria–, siempre en función de la situación historico-político-militar que estudies, pudiendo elegir un compañero y oficial de armas, configurar un HUD adaptado a las características del "encargo", o adecuar el armamento y la nave que elijas a la naturaleza de tus propósitos. ¡Es que repartir la acción entre nueve planetas y cincuenta y nueve lunas, da mucho juego! No en vano se ha utilizado un sistema militar –auténtico– para generar las misiones. No te preocupes, el juego incluye una guía del Sistema Solar por si acaso.

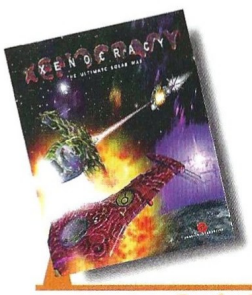
El modo multijugador a través de red, módem o Internet, soporta ocho jugadores a la vez y varias formas de diversión: juego en equipo, bandera, defensa de la base, etc. Por lo demás, contempla las mismas posibilidades que cuando se juega de forma individual.

El campo

Aunque el conjunto resulta monstruoso en su extensión, la acción se desarrolla en tres zonas diferenciadas: el cinturón de asteroides, la superficie de algunas lunas y planetas cuyo número ya explicábamos arriba, y el espacio profundo. Con tanta pista por delante, la oferta para movernos no podía ser menos. Así, dispondrás de casi cincuenta naves espaciales, encuadradas en dieciséis categorías distintas y quinientos sonidos diferentes destinados a "crear ambiente"... Para los más afortunados, el juego soporta un Force Feedback, aunque cuando disparas con él a objetivos lejanos, se descentra el punto de mira, y si encima conoces que la inteligencia artifi-







Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16 Mb de RAM, 73 Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, joystick, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Grolier Interactive
Distribuidor: Ubi Soft

La acción se desarrolla en tres zonas diferenciadas: el cinturón de asteroides, la superficie de algunas lunas y planetas, y el espacio profundo

cial de tus enemigos está bastante desarrollada, la historia se complica más aún.

Ahora que queda poco para terminar estos breves comentarios, te preguntarás cuál es la forma de ganar en este juego, ¿no?. Pues bien sencilla: tan sólo tienes que superar con éxito, unas... pongamos... ¿treinta fulminantes misiones? Una fruslería para alien como tú. ¡Perdón!, queríamos decir ALGUIEN, como tú. Por cierto, la música y los efectos especiales y de sonido son bastante buenos.

El truco es...

Aprende a usar todo el potencial de tu nave. Es difícil cazar un enemigo cuando navegas frente a él y os cruzáis, pero si en ese momento lo buscas desde la popa de la nave, podrás seguir disparándole hasta terminar con su existencia en lugar de perseguirlo de forma constante sin darle alcance.

Calificación

Xenocracy The Ultimate Solar War

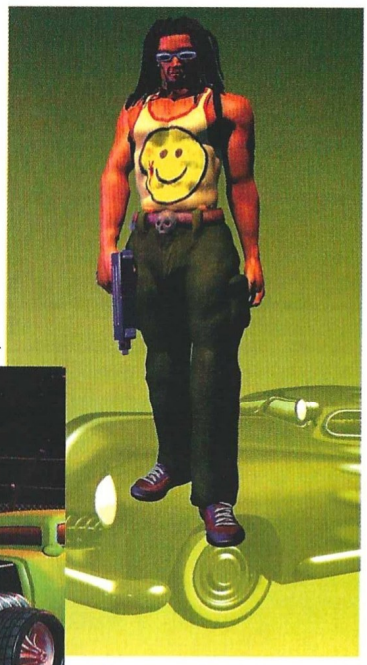
Pros: Aún mezcladas en el juego, la estrategia y la acción componen dos bloque perfectamente diferenciados al tiempo que se complementan. Gráficos impactantes el más alto modo gráfico y efectos especiales geniales. Variedad en las misiones y buena jugabilidad. Muy adictivo.

Contras: Imposible jugarlo con el teclado. Necesitarás inevitablemente un joystick. A menos que tengas un potente ordenador tendrás que conformarte con lo peor en gráficos para que corra con cierta fluidez, máxime si juegas en la superficie de alguna luna, por ejemplo.

Demencia persecutoria

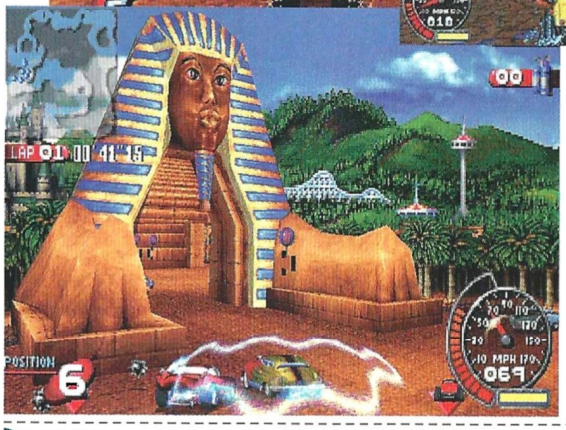
Wreckin Crew

Cuando la virulencia de una carrera se desata en estallidos de manía persecutoria, sólo la sinrazón prevalece, la lógica desaparece y comienza el reinado de la enajenación...



Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: 486/100MHz, 8Mb de RAM, disco duro, MS-DOS o Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Telstar
Distribuidor: Proein

Al volante de uno de los ocho coches personalizados que te ofrece el juego, cada uno con sus características propias, tendrás que superar los ardides de una veintena de competiciones diferentes en escenarios que discurren a través de Sydney, New York, un parque de atracciones y la costa mediterránea. A lo largo de esos circuitos, han sido dispuestos cerca de mil objetos con los que podrás interactuar, cuyo inventario comprende desde coches aparcados que obstaculizan el paso hasta zonas energéticas que impulsan tu vehículo a toda velocidad, armas para atacar a tus oponentes, teletransportadores o interrogantes con diferentes sorpresas –unas veces agradables y otras no tanto-. Las carreras se desarrollan en escenarios tridimensionales en primera o tercera persona y dispondrás de áreas secretas, desvíos y atajos. La finalidad del juego será, como en todas las carreras, llegar cuanto antes a la meta, pero esta circunstancia puede verse obstaculizada por los ataques de las armas que disparen contra tu vehículo los demás participantes, o la irritante manía de chocar contra tantísimos objetos dispersos por las pistas.



El truco es...

No se te ocurra llevar siempre pisado el acelerador al máximo porque entonces no ganarás una sola carrera. Es mejor mesurarse y llevar una buena velocidad media aprovechando los aceleradores y las gratificaciones que vayas encontrando por el camino.

Calificación

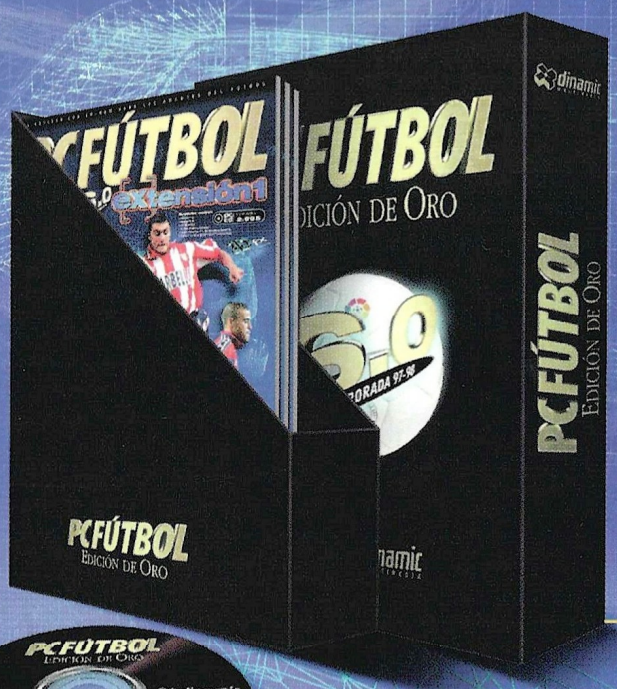
Wreckin Crew

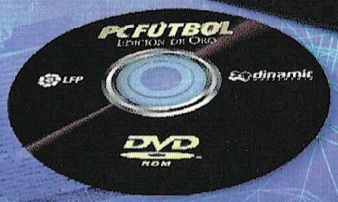
Pros: Los circuitos son muy variados, y están repletos de objetos a los que debes prestar mucha atención. Existen multitud de desvíos, transiciones de tercera a primera persona y una gran cantidad de elementos que amenizan el juego. A pesar de su apariencia, no es precisamente fácil.
Contras: Se trata de uno más. Wreckin Crew aglutina los elementos típicos de ésta línea de juegos de acción para PC, llevándolos a su máximo exponente en escenarios abarrotados. La calidad gráfica no pasa de media.

En septiembre:

"la Biblia de la Liga", la liga inglesa, la liga francesa y además, adelántate al futuro completamente gratis.

[**La revista+Extensión 2+PCPremier 6.0** Liga inglesa+**PCFrance 5.0** Liga francesa, todo por sólo **2.500 Ptas.** Edición LIMITADA]





DVD ROM

Disfruta hoy del fútbol con la tecnología del mañana

Descubre en la Extensión 2 cómo conseguir la Edición de Oro de PCFútbol 6.0 en DVD-ROM completamente gratis.

Extensión 2

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 97/98

PCFÚTBOL

Más novedades, más realismo. Más fútbol

2 PC CD-ROM
Windows™ 95
Windows™ 98

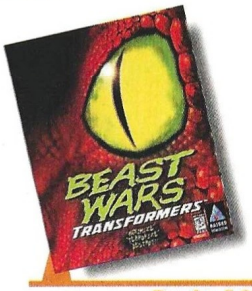
dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com 902 480 482

Pobre transformación

Beast Wars

Hace más o menos un año, una cadena privada de televisión emitió una serie de animación por ordenador denominada Beast Wars. El juego ya está aquí en castellano.

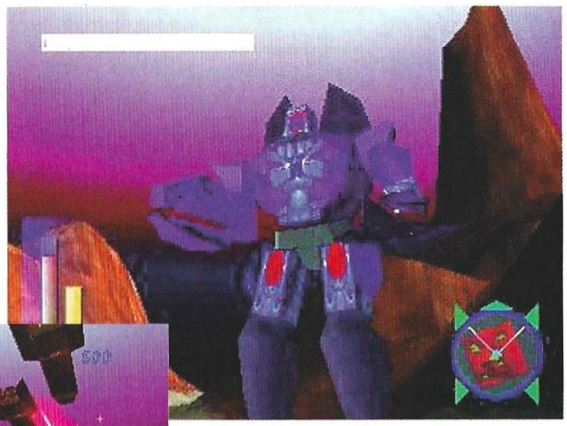


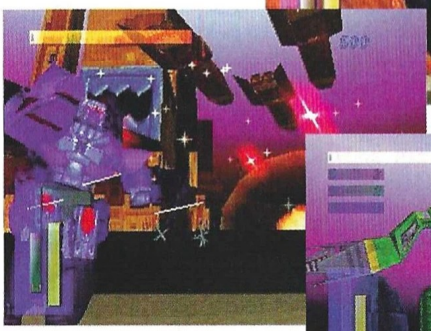
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90, 16MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón,
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Hasbro Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

Evolución de los famosos Transformers, los Beast Wars son dos grupos de robots que rivalizan sobre la superficie de un planeta que están abocados a no abandonar nunca. Como siempre hay buenos y malos, los unos defendiendo lo poco que tienen para intentar regresar a su mundo como puedan, y los otros explotando salvajemente los recursos disponibles afectando gravemente el medio ambiente.

El caso es que cualquier excusa es buena para dar pie a un enfrentamiento armado, principal motivo del juego. Las misiones suman un total de 23 para un jugador y 7 para multijugador, y aunque se desarrollan en 6 escenarios diferentes y sus objetivos son aparentemente variados, la realidad es que al final todo es masacrar al enemigo con un único Transformer.

Además de su forma de robot (única en la que pueden disparar), los Beast Wars se pueden convertir en diversos animales, elegantes bestias para los buenos y repugnantes bichos para los malos. En esta segunda forma sólo pueden correr y saltar, eso sí, a mayor velocidad y altura que cuando son robots.





El truco es...

No avances con excesivas prisas, ya que el sistema automático de selección de objetivos no funciona demasiado bien. Ve con extrema precaución.

Muy flojo

Los escenarios del juego son bastante pobres en general, y de nada sirve tener tarjeta 3Dfx o similares para intentar aumentar la calidad de los gráficos, ya que es el diseño el que destaca por su ausencia. Otro de los puntos flacos del juego es que no se puede apuntar a donde se quiera, teniendo que esperar el jugador a que el punto de mira se sitúe automáticamente sobre un enemigo, lo cual resulta bastante engorroso. Además, una vez comenzada una misión, si el Transformer escogido muere, habrá uno menos para jugarlo todo, en lugar de existir un sistema de vidas o algo así.

Por último, aunque el juego esté en castellano el doblaje es bastante malo, tanto que da risa escuchar las voces de las animaciones y demás puntos del juego. Beast Wars es mucho más flojo de lo que cabría esperar, y los gráficos no tienen absolutamente nada que ver con los de la serie de televisión –de nuevo en antena– salvo en un parecido físico obvio, siendo la calidad diametralmente opuesta en uno y otro medio.

Calificación

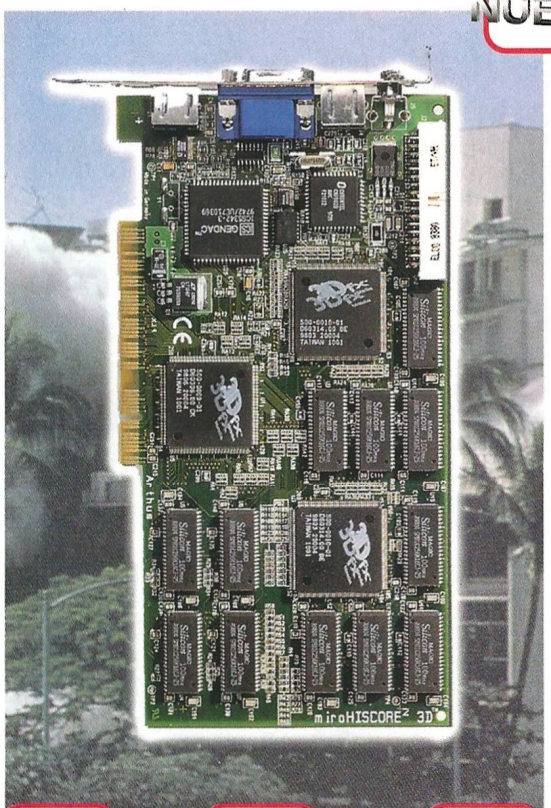
Beast Wars

Pros: Resulta difícil encontrar algo bueno en este juego. Quizá lo más destacable sean las transformaciones de robot en bestia.
Contras: Es una lástima desperdiciar las posibilidades que ofrece el universo de Beast Wars para hacer un juego tan pobre.

miroHISCORE² 3D

El Poder Voodoo2

NUEVO

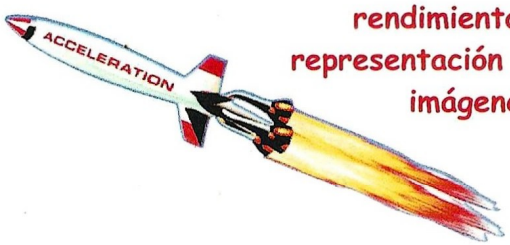


Voodoo2 12 MB SalidaTV

¿Estás preparado para una nueva experiencia en juegos? Todo lo que esperabas para tus juegos 3D ha llegado con **miroHISCORE² 3D**. Con sus **12MB** de potencia y la revolucionaria tecnología **Voodoo2**, la Aceleradora Gráfica **miroHISCORE² 3D** alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te introducirán en una nueva y fascinante dimensión.

¡Transporta tus aventuras 3D más allá del monitor de tu PC! **miroHISCORE² 3D** incluye **Salida de TV**, para que disfrutes de tus juegos favoritos en **Pantalla Gigante**, grabes en vídeo las mejores jugadas y sorprendas a tus amigos con tus increíbles hazañas.

¡¡Entra en una acción sin límites con **miroHISCORE² 3D**!!



Imbatible en rendimiento y representación de imágenes.

miroHISCORE 3D Voodoo

Como tarjeta gráfica complementaria a la que ya tienes, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales. Sus 6MB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.

3Dfx Voodoo

PARA JUGAR EN PANTALLA GIGANTE SALIDA TV

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94-476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91-654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96-339 03 70
http://www.umd.es

miro MEDIA

Un serio competidor

PC Basket 6.0

Desde la edición 4.5 –a diferencia del PC Fútbol–, el PC Basket no había visto actualización alguna, ni tampoco nuevas entregas. Ya iba siendo hora de que los aficionados al baloncesto tuvieran algo que echarse a las manos.

Dos largos años han pasado desde la edición anterior de PC Basket, y en todo este tiempo se han implementado en el producto notables mejoras que bien sabrán apreciar quienes ya disfrutaran de este juego entonces. Los que se acerquen por primera vez a él, encontrarán una oferta muy completa capaz de competir con los mejores títulos de otras compañías.

El afirmar que PC Basket 6.0 es una oferta muy completa carece totalmente de gratuidad alguna: posee una simulación deportiva, base de datos reales de la ACB y dos modalidades de manager. Todo ello con un sencillo interfaz y una calidad que algunos envidian a buen seguro, apoyada ahora por el soporte de tarjetas 3D que hace dos años se encontraban casi en pañales.

El basket es negocio

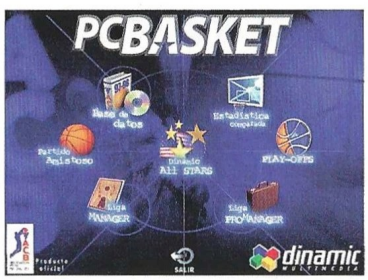
La modalidad de juego como manager ofrece dos posibilidades: la Liga Manager y la Promanager. En la primera, el jugador podrá elegir un equipo cualquiera entre más de 150 de toda Europa, mientras que en la segunda será el ordenador quien proponga un equipo modesto al que habrá que ir haciendo subir en la clasificación, lo que sin duda ofrece un reto mayor. Salvo por este pequeño detalle, ambas modalidades de juego son exactamente iguales: se puede llevar a cabo la gestión completa del equipo o bien limitarse al aspecto de entrenador.

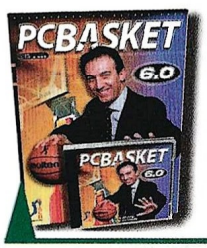
Además de todas las posibilidades obvias que una y otra ofrecen, habituales ya sobre todo en los manager de fútbol, en el caso de PC Basket se incluyen también algunos aspectos exclusivos del baloncesto, como las cheerleaders –cuya contratación puede suponer una mayor afluencia de público–, el ojeador –que busca nuevos talentos en la cantera, creada a partir de una base de datos real que ha suministrado la ACB–, y una serie de fascinantes datos estadísticos que permiten evaluar el rendimiento del equipo.

Impresionante recopilación

Otro de los aspectos independientes del programa es la base de datos de los jugadores de la ACB, con el historial, fotos y estadísticas de todos ellos, y que incluye un bloc de notas donde el jugador podrá realizar sus propias acotaciones sobre un determinado individuo. También existe una comparativa de estadísticas con datos como el porcentaje de un jugador en tiros, rebotes, balones robados y perdidos, tiros libres y puntos por partido entre otros. Los datos suministrados abarcan la carrera profesional completa de cada equipo y jugador hasta el año 98.

A pesar de que todo lo anterior se resume fácilmente en pocos párrafos, su peso en el programa es grande y para los aficionados a este deporte supone un gran valor añadido, permitiéndo-





Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100, 16MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 50MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 18
Editor: Dinamic Multimedia
Distribuidor: Dinamic Multimedia

PC Basket 6.0 posee una simulación deportiva, base de datos reales de la ACB y dos modalidades de manager

les descubrir aspectos de la gestión de un club y datos poco conocidos de sus equipos favoritos.

Sin embargo es evidente que la estrella del producto para muchos será la simulación deportiva, que a su vez abarca tres modalidades de juego: amistoso, play-offs y Dinamic All-Stars (un combinado ACB-NBA contra el ordenador u otra persona).

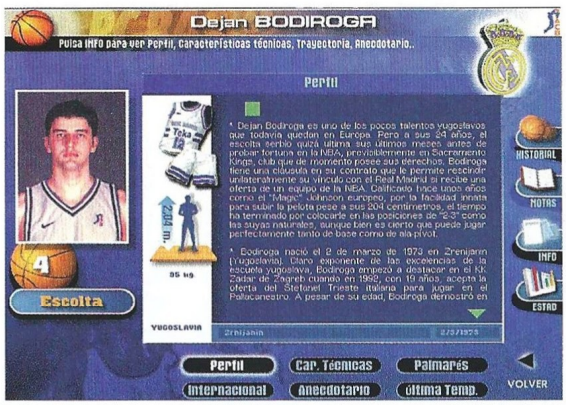
Estrellas en la cancha

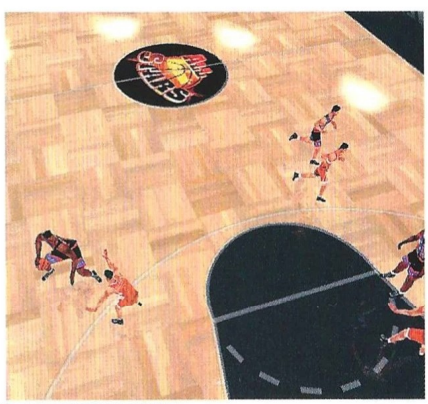
Concebida en 3D y con soporte para tarjetas 3D, la simulación permite emplear la cámara al antojo del jugador, en modo libre, libre con seguimiento, automática o fija, lo que permite obtener la visión más adecuada de la cancha en todo momento. El nivel de detalle de jugadores, pabellones y público es asombroso, aunque es cierto que sin tarjeta 3D en el ordenador se pierde bastante por restricciones de máquina, y si no es así, la velocidad se ve afectada (esto no es nuevo en cualquier caso, ya que si se considera un defecto, de él adolecen casi todos los juegos con soporte de tarjetas 3D).

El espectáculo visual y sonoro logra transmitir la sensación de estar en el mismo pabellón donde se celebre el encuentro, y cuando menos, la emoción de verlo en

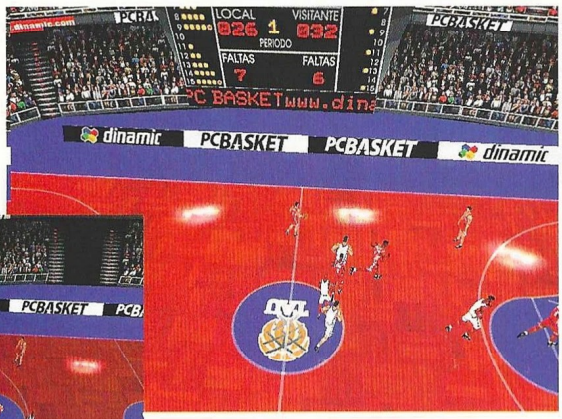
El truco es...

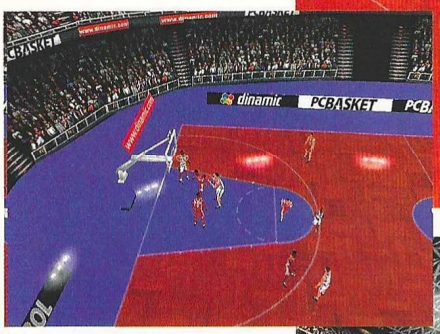
Las tácticas habituales del baloncesto son aplicables perfectamente: al final del partido mantén la posesión el mayor tiempo posible si vas ganando, si pierdes trata de provocar personales para forzar al contrario a lanzar tiros libres e intenta recortar la diferencia efectuando canastas triples.





Un sencillo sistema de control permite realizar todo tipo de pases, mates, amagos y tiros a canasta





modo interfaz que tiene el resto del programa.

Por último, destacar que los comentarios en tiempo real sobre cualquier encuentro están a cargo de Epi y Sixto de Miguel, que en ocasiones despliegan un ingenio poco habitual en los comentaristas deportivos, si bien éste es uno de los aspectos negativos del programa: una vez jugados un par de partidos, los comentarios comienzan a ser bastante repetitivos, gracias incluidas.

PC Basket 6.0 es un juego profesional muy superior a otros que compañías con gran renombre han intentado "colocar" al usuario en los últimos tiempos, y teniendo en cuenta su precio, una oferta mucho más atractiva que el teórico mayor exponente del género, NBA Live, sobre todo si pensamos en que además es un producto español que permite que crezca la industria de producción nacional. Ya sabes, busca, compara, y si encuentras algo mejor...

televisión. La participación activa en él es ya el no va más, con un sencillo sistema de control que permite realizar todo tipo de pases, mates, amagos y tiros a canasta. Esta sencillez también se aplica al có-

Calificación

PC Basket 6.0

Pros: Tanto el manager como la simulación deportiva son realmente brillantes, y la base de datos y las estadísticas suponen un gran valor añadido para el aficionado.

Contras: Todos los logros visuales se caen por su propio peso en máquinas de escasa potencia. Los comentarios son bastante repetitivos, y terminan cansando cuanto más se juega.

Machaques y amagos

Combinando las diferentes teclas de movimiento, disparo y especial, se pueden lograr espectaculares machaques que dependiendo de la posición del jugador bajo el aro, se producirán de formas diferentes. También se pueden hacer dribblings y amagos, lo que suele desconcertar al contrario. Estos y otros movimientos dan una idea del cuidado que se ha puesto en PC Basket 6.0.

Computer Gaming World

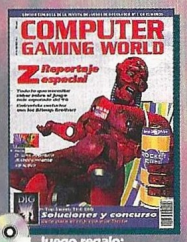
Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

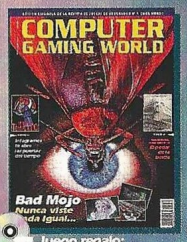
La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador

2 Juego regalo: "Fascination"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

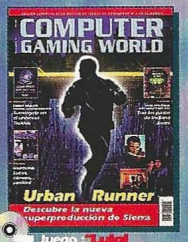


4 Juego regalo: "Xenon 2"

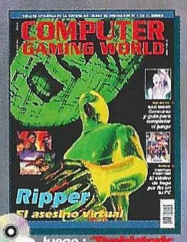


5 Juego regalo: "RingWorld"

6 Juego regalo: "Blue Force"

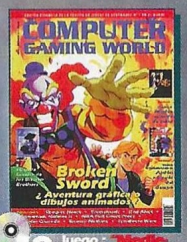


7 Juego: "Luigi in Circuland"

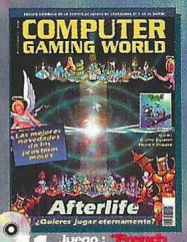


8 Juego: "Prehistoric Adventure"

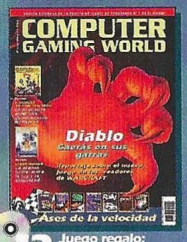
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



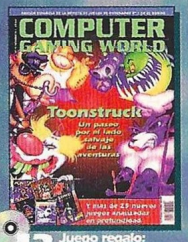
10 Juego: "Medieval Knight"



11 Juego: "French Revolution"

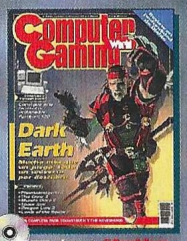


12 Juego regalo: "Far West"



13 Juego regalo: "Final Duel"

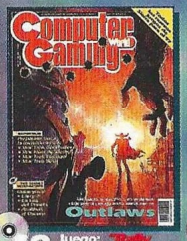
14 Juego: "La Luz del Druida"



15 Juego: "Arabian el Oscuro"

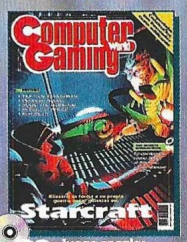
16 Juego regalo: "TwinFire"

17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"

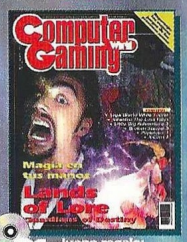


18 Juego: "Rally Championship"

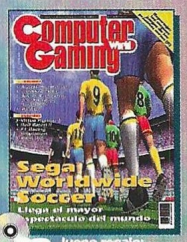
19 Juego regalo: "Oscar"



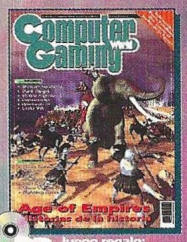
20 Juego regalo: "Inca"



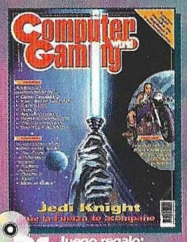
21 Juego regalo: "King Quest VI"



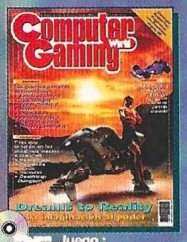
22 Juego regalo: "Inca II"



23 Juego regalo: "Goblins"

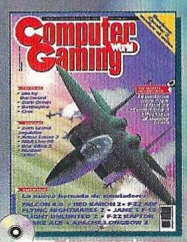


24 Juego regalo: "Freddy Pharcas"



25 Juego: "Goblins 2"

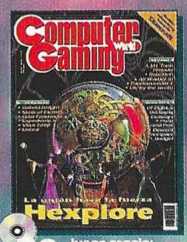
26 Juego regalo: "Osarium"



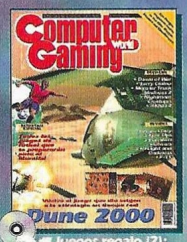
27 Juego regalo: "Lode Runner"

28 Juego regalo: "Oxide"

29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"



31 Juegos regalo (2): "Pressure Pack"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre ..... **Edad** .....
Empresa ..... **CIF/DNI** .....
Dirección .....
Población ..... **Provincia** .....
C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión** .....

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº ..... de fecha .....
- ☐ Contrareembolso

¡Dos entran, uno sale!

Extreme Tenis

Aunque la modalidad por parejas exista, la dualidad enfrentada en la máxima que da título a éste artículo, tomada de la "Cúpula del Trueno" de Mad Max; representa el triunfo exitoso de la cúspide del tenis mundial: enfrentarte al/la mejor tenista del mundo y vencerle porque sólo puede quedar uno...

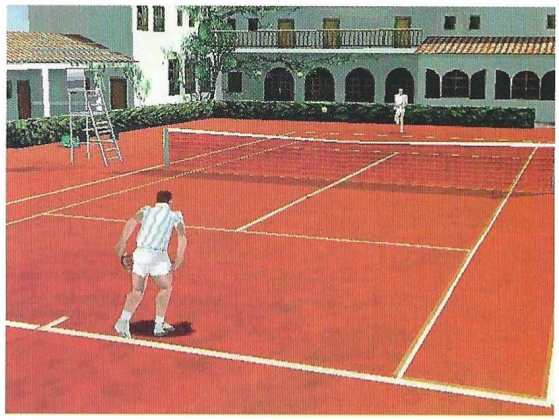
No creemos que sea muy necesario explicar a estas alturas en qué consiste un juego de tenis, porque sospechamos que tras el empuje recibido últimamente por parte de nuestras estrellas españolas, que se encuentran entre "las" y "los" mejores tenistas del mundo; es conocido por todos, más o menos, su funcionamiento. La diferencia, pues, entre unos y otros programas para PC que simulen las características de éste deporte, estriba en el grado de autenticidad que exhiban y en la medida en que reproduzcan cualquier evento que pueda tener lugar en el desarrollo de un partido. Si de ello vamos a hablar, tendremos que dejar sentada nuestra complacencia a la hora de analizar este Extreme Tenis, un juego que, gracias a sus claros gráficos, a la captación de la verdadera esencia de una tensa atmósfera de juego y a la más fiel reproducción de los golpes y reacciones de los tenistas, se coloca en el vértice de un iceberg llamado "realidad virtual".

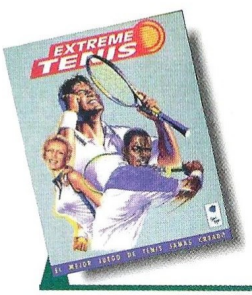
Elitista

No negaremos que a todos nos ha entusiasmado siempre practicar deportes de elite. El riesgo, lo inalcanzable de los mismos, su exclusividad... Estos elementos tan atractivos, al menos en el mundo del tenis, están desapareciendo poco a poco a medida que la tecnología informática avanza. Tanto que no sólo podremos disputar partidos simples o dobles, sino que además podremos jugar las veinticuatro horas del día –incluso en Internet a través del servidor de Blue Byte-, sin miedo a torcernos la muñeca y sobre todo con un público dispuesto siempre a aplaudir al mejor. Tendremos oportunidad de elegir entre una de las cinco perspectivas diferentes que existen para los cuatro tipos de pista. Más que suficientes incluso para los gustos más exigentes. Como es de esperar, podrás jugar contra el ordenador, contra oponentes humanos y a través de Internet en escenarios como Melbourne, Zagreb, Auckland o Jakarta.

Comenzando

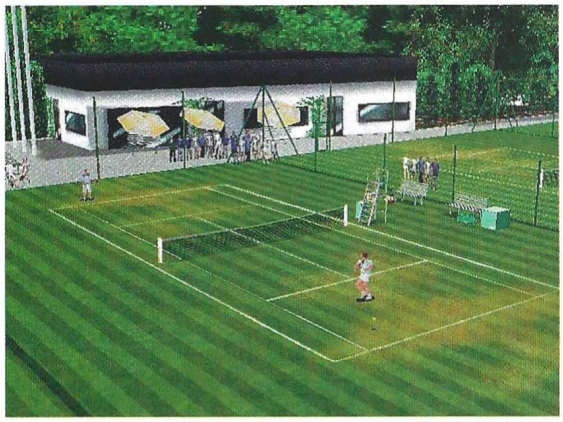
El modo entrenamiento, permite que tu habilidad se vaya puliendo, ayudado por una máquina lanzapelotas automática, que puedes usar hasta que consideres que tienes bastante como para comenzar una verdadera competición. Ya en el partido, no faltarán voleas, dejadas, mates, pelotas rápidas y otras tretas que te permitan ganar con soltura, aunque si quieres lucirte deberás entrenar un poco más. Para ofrecer un mayor realismo a este tipo de acciones, el sistema de sonido que lleva incorporado el juego ofrece una gran calidad digital, y tanto los golpes de las raquetas como los aplausos y chismorreos de los espectadores, se complementan con los comentarios del locutor que supuestamente se encuentra





Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 75 Mb de disco duro, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

Tendremos oportunidad de elegir entre una de las cinco perspectivas diferentes que existen para los cuatro tipos de pista



retransmitiendo el partido. Si a todo ello añadimos además reacciones de sorpresa en determinados momentos, el efecto "realismo" es total.

Cifras

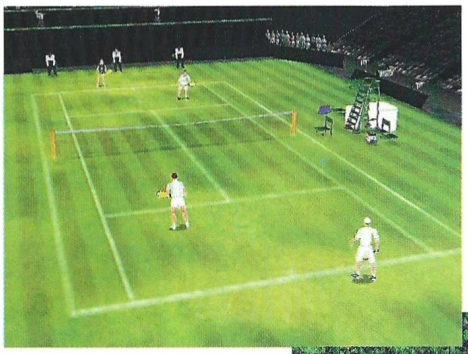
Durante la celebración de una temporada, un fichero de cien hombres y cien mujeres –curiosamente con nombres similares a los de famosos y famosas tenistas–, está disponible para elegir tu oponente guiado por el ordenador. Además, mientras te encuentras configurando los elementos de un partido y le toca el turno a las características de un jugador, tendrás oportunidad de ajustar su fuerza, su velocidad, su compostura, los reveses y hasta su propio servicio.

Para que puedas darte una idea del aspecto del juego, te diremos que los elementos tridimensionales han sido creados de la misma forma que en "Extreme Assault", y que han llevado a apreciar un buen comportamiento de los tenistas y excelentes animaciones para las transiciones de un momento de juego a otro. Trece pistas de tenis –cubiertas o al aire libre–, con cuatro diferentes texturas y efectos de rebote realistas, casi cierran el círculo. Y de la inteligencia artificial de tus futuros oponentes, ni te hablo... mejor intenta ganarles siempre que puedas, claro.

Eso si, el precio que hay que pagar para disfrutar en plenas condiciones de toda la potencia del juego –no en pesetas, ya que este es más que atractivo– es muy elevado, y se impone casi de forma ineludible el uso de una tarjeta 3D. Sin ella, Extreme Tenis se queda en la mitad de lo que realmente es, sobre todo en jugabilidad y espectacularidad.

El truco es...

A la hora de configurar las características del jugador que te corresponda, no escatimes fuerza en el saque. El juego puede ser más o menos reñido, pero de un buen saque puede llegar a depender el futuro del partido.



Calificación

Extreme Tenis

Pros: La calidad de los gráficos, los efectos sonoros, la inmersión en la atmósfera típica de éste tipo de competiciones y la cantidad de golpes, todo ello unido a un sencillo interfaz y a un completo menú con multitud de posibilidades.

Contras: La casi imprescindible tarjeta 3D. Los decorados, a diferencia de las pistas o los movimientos de los jugadores, no son buenos. Los espectadores, en determinados ángulos parecen pósters de cartón y eso afea el juego.

Más alla del mero pilotaje

Team Apache

Una vez más, y ampliando la ya de por sí extensa familia de simuladores dedicados al Apache, viene a unirse el Team Apache, con unas características que lo diferencian del resto de los simuladores de helicópteros aparecidos hasta la fecha.

De nuevo nos ponemos a los mandos de un AH-64 Apache, el helicóptero de ataque por excelencia. Aunque esta vez tendremos que asumir funciones que van más lejos que la del mero pilotaje del helicóptero, debiendo tener una mentalidad mucho más extensa y abierta que en otros simuladores.

En esta ocasión deberemos demostrar ser tan buenos en el pilotaje como en el mando. Nuestras funciones se ampliarán a campos que en ningún otro simulador se habían tenido en cuenta. Además de nuestro trabajo como piloto, tendremos trabajo de oficina, algo que puede que no agrade a ciertos pilotos virtuales acostumbrados a pilotar y cumplir con la misión encomendada.

Pero lo cierto es que esto hará que el simulador sea más real y flexible que nunca, permitiéndonos hacer cosas que antes nos estaban vedadas; todo esto nos harán meternos más profundamente en el simulador. Nuestro compañero no será un simple helicóptero pilotado por el ordenador: dentro de él habrá un piloto con sus propias características, haciéndo que nuestra relación con él sea "más humana".

Pluriempleo

Desde siempre en los simuladores nuestro único cometido era pilotar el helicóptero y cumplir los objetivos de la misión, acabando nuestro trabajo cuando volvíamos a la base. Con Team Apache esto se ha terminado, para bien o para mal.

Se han incluido una serie de tareas adicionales para darle mayor realismo y para tener una mejor idea de lo que es controlar una unidad de helicópteros. Además de piloto deberemos aprender a ser comandante, psicólogo y administrador... más nos vale, o tendremos serios problemas.

Antes de poder comenzar deberemos elegir a los pilotos y copilotos que van a formar las tripulaciones de cada helicóptero. Cada uno de ellos tendrá sus características propias, una personalidad diferente, estará casado, llevará más o menos tiempo en el ejército pilotando Apaches, etc., por lo que deberemos tener en cuenta todos estos factores antes de elegir los miembros de la tripulación.

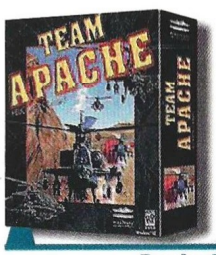
Por si fuera poco, también podremos "charlar" con nuestras tripulaciones tomando el papel de psicólogo, para intentar resolver problemas que tengan; de hecho, alguna vez se nos obligará a controlar a determinado piloto que ha tenido una mala experiencia volando, ya que podría influir en la actitud de los demás pilotos. Además de todo esto, y como sucedería en la realidad, no podremos mandar la misma tripulación al combate una y otra vez, ya que llegaría a cansarse física y psicológicamente poniendo en peligro sus vidas y las del resto. Pero en el caso de que la moral esté baja, podemos pedir un "Ice Cream Run" que hará que la moral de nuestras tripulaciones aumente.

Y para coronar el pastel, la guinda es que deberemos controlar en todo momento el estado de nuestros suministros y de nuestros helicópteros, pudiéndose dar el caso de necesitar cierto misil para cierta misión y no disponer de él porque se nos haya acabado y no hemos pedido más, o que vayamos a echar mano de cierto número de helicópteros y nos sea imposible debido a que alguno está dañado y necesita cierto tiempo para ser reparado. Tenemos que tener cuidado al pedir un "Ice Cream Run", ya que ralentizará la llegada de suministros.

El escenario

Para poder demostrar nuestras dotes de mando y administración de recursos, qué mejor que volar una campaña. Team Apache dispone de dos, una con el enemigo –digámoslo así– típico, un ejercito adversario y la otra con un enemigo no tan típico pero también muy peligroso, los cárteles de droga colombianos. Obviamente, una de las campañas se desarrollará en Colombia: ayudaremos al Gobierno colombiano a deshacerse de esa chusma que son los narcotraficantes. La otra campaña se desarrollará en Latvia, y en esta ocasión nos enfrentaremos a un ejercito en condiciones.

Además de las campañas disponemos de misiones de combate sueltas, por si sólo queremos volar un par de veces y no queremos meternos en el lío de una campaña. Y por supuesto, tam-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

Además de piloto deberemos aprender a ser comandante, administrador y psicologo... más nos vale, o tendremos problemas

bién dispondremos de las misiones de entrenamiento. En cada una de ellas aprenderemos los entresijos de nuestro helicóptero, sus sistemas, el armamento, la forma de volar, etc... Todo ello endulzado por la voz de nuestro instructor que en cada momento nos irá explicando que es cada cosa y para que sirve, o como debemos hacer ciertas maniobras.

A la hora de volar no estaremos solos. Además de nuestro compañero, dispondremos de comunicación con el resto de los Apaches, pudiendo ordenarles que hagan casi cualquier cosa. También dispondremos del apoyo de la artillería, que disparará a las coordenadas que le suministremos.

El truco es...

Mantente siempre alerta del estado de los suministros y de los helicópteros, o si no puedes llevarte una desagradable sorpresa.

Verde caqui

Todo lo dicho hasta ahora no estaría realmente terminado sin una buena mano de pintura. Como ha sucedido en algún que otro simulador de helicópteros, el terreno es más bien llano, con pocos accidentes del terreno donde poder ocultarse. Lo único que sobresale del suelo de una forma considerable son las suaves colinas que nos encontraremos y las ciudades; el resto poca cosa más que llano.

Además de esto, el otro principal defecto del juego es la pixelización a baja altura. Hemos tenido en nuestras manos otros simuladores que resolvían este problema sin tener que recurrir a una tarjeta aceleradora 3D para lograrlo, pero aquí no se da el caso, teniendo que sufrir este desagradable defecto. El resto de los gráficos están bien definidos pero sin llegar a la perfección que ofrecían otros simuladores.

Calificación

Team Apache

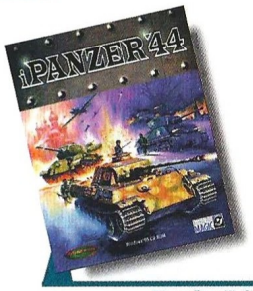
Pros: Añade funciones adicionales a la del mero pilotaje, haciendo que el simulador sea más real y nos introduzca más profundamente en la organización de nuestro escuadrón.

Contras: El terreno es casi igual por todos los lados, mostrando ciertas depresiones en el terreno pero nada realmente importante. El problema del tamaño de los pixels a baja altura, solucionado en otros simuladores sin necesidad de tarjeta 3D, aquí es inevitable si queremos tener una superficie suave.

Trío de ases

iPanzer 44

Tres de los tanques más representativos de la guerra mecanizada durante la Segunda Guerra Mundial son los protagonistas de un simulador, que con todo detenimiento nos presenta operaciones de combate tanto en el Frente del Este, como en el Centro de Europa.

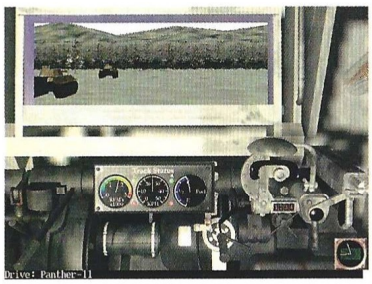


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, tarjeta gráfica SVGA, Windows 95 16MB de RAM, tarjeta de sonido, raton, CD ROM 4x
Nº de jugadores: 1
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

Un simulador de los de verdad, que presenta una gran cantidad de opciones para los rigurosos de la simulación sin menoscabar el aspecto táctico. No sólo podremos operar desde un tanque, sino que dispondremos hasta de un escuadrón, con el que deberemos de cumplir los objetivos asignados en un tiempo específico.

Realismo

Es una de las mejores características de este programa: cada una de las auténticas funciones del tanque están representadas realmente, por lo que el atajo de teclados y el control que deberemos ejercer sobre todas las funciones, obliga a leer el manual en profundidad si queremos sacar provecho y disfrutar de todas sus posibilidades. La ventaja es que una vez que conozcamos el vehículo que manejamos, es muy fácil acceder a todas y cada una de las vistas y posiciones, así como emitir la órdenes correspondientes.



Los tres grandes.

Así los denominaba Patton. El T-34, El "Panther VIE" y el Sherman , son los tres carros rusos, alemanes y americanos respectivamente, más famosos de la segunda Guerra Mundial. Cada uno de ellos está fielmente imitado tanto en interiores como en las vistas reales, contando todos y cada uno de ellos con los paneles de control que correspondían a la realidad. Las vistas externa de los tanques son impecables, pero a la hora del juego, quizás las vistas de los carros enemigos se quedan cortas en comparación a las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Pero aquí de lo que se trata es de que el programa funcione, y funcione de verdad, con una inteligencia artificial depurada que nos depare las mayores sorpresas en combate, y esto sí lo consigue. Los carros enemigos maniobran en formaciones, respetando las características típicas de cada uno de los ejércitos. Los rusos se amparan en sus cantidades ingentes de vehículos, los alemanes, en su superior técnica y blindaje, y por último, los americanos, en su apoyo artillero y número.

Escenarios y campañas

Aparte de la enorme galería de personajes que podemos crear, con nuestras condecoraciones y hojas de servicio, existe la campaña del teatro del Frente del Este, sin duda la más interesante, puesto que los rusos son el enemigo más peligroso y tenaz contra el que poder enfrentarse, sus carros son más resistentes y su número impresiona. Al contrario, en el Centro de Europa es una guerra más de posicionamiento, puesto que el enorme apoyo aéreo y artillero de los americanos nos hará estar un poco a la expectativa tanto jugando con ellos, como contra ellos. Los escenarios de los que se componen las campañas son muy variados y nos veremos inmersos en grandes ofensivas, como Kursk, pasando por pequeños enfrentamientos de carros o asaltos entre regimientos combinados con infantería. Los escenarios son bastante interesantes y teniendo en cuenta que el programa posee un excelente editor de escenarios, capaz de poder crear cualquier situación táctica disponible, su jugabilidad está asegurada.

El truco es...

Apunta, dispara y corre. Después de efectuar cuidadosamente nuestro fuego artillero, y a menos que estemos en bosque o cobertura natural, deberemos de cambiar de posición lo más rápidamente posible. Olvidaros del fuego de ametralladora contra vehículos ligeros...

Valoración final

Un programa en el que prima la fidelidad tanto histórica como técnica y descuida un poco el aspecto gráfico, ya que incluso con la tarjeta aceleradora 3DFX el nivel gráfico no está a la altura.

Adecuado para los rigurosos de la simulación, su modo de juego y editor de escenarios, junto con su sencillez e interfaz amigable –y unos escenarios muy logrados– el juego colmará en buena parte nuestras expectativas.

Calificación

iPanzer 44

Pros: Un simulador bien hecho a un nivel técnico, con una enciclopedia en línea, de armamento y tácticas y un manual traducido al castellano. Misiones muy reales y un comportamiento de la inteligencia artificial bastante adecuado a las tácticas de la época. Incluye un excelente editor de escenarios.

Contras: Mientras que los gráficos interiores están cuidados, los exteriores son poco definidos y detallados, y los efectos, repetitivos. A nivel gráfico es donde más tiene que perder. No admite juego por Internet.

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

ARCADE Y ACCION

QUAKE II

Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

DEATHRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995

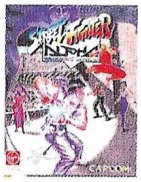
PRECIO OPEN: 7.495

FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante a los mandos de una nave con toda movilidad.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.750

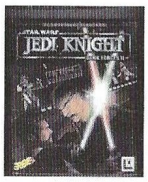


ST. FIGHTER ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte al más terrible enemigo: tú mismo.

P.V.P. 4.990

PRECIO OPEN: 4.750

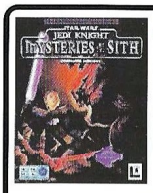


JEDI KNIGHT

Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y Software en castellano.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.495

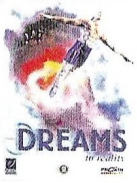


JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH

14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995

PRECIO OPEN: 4.990

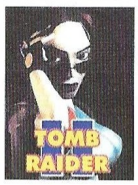


DREAMS TO REALITY

Vuela por el mundo de los sueños en 3D en tiempo real en donde la acción mezclada con aventura y magia te dejará sin aliento.

P.V.P. 7.250

PRECIO OPEN: 7.990

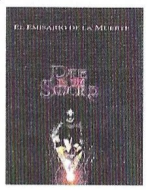


TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar, ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en Castellano y Software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

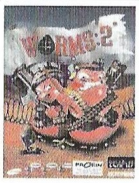


DIE BY THE SWORD

Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir. Acción sin límites en este juego 3D.

P.V.P. 7.450

PRECIO OPEN: 6.995

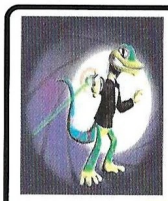


WORMS 2

¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos bichitos sonrosados que viven bajo tierra?Divertido juego de plataformas.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.445



GEX3D: ENTER THE DECKO

Evita que Rez domine todas las emisiones de televisión del país en un divertido juego de plataforma con gráficos 3D.

A CONSULTAR

PANDEMONIUM II

Un sensacional juego de plataforma 3DFX. Al mando de Nikki, la hechicera acróbata o de Fargus el bufón loco para evitar los designios de la reina de Goon.

P.V.P. 6.990

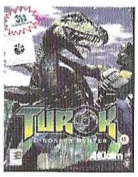
PRECIO OPEN: 5.995

POSTAL

¡Hay un loco en el supermercado con una escopeta! ¡Anda! ¿eres tú? 16 excitantes escenarios de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.250

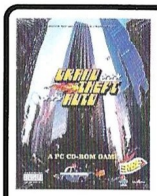


TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3DFX, lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados en este mundo 3D.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.800



GRAND THEFT AUTO

Roba, atropella y haz lo que sea necesario en las calles de la metrópolis para conseguir los mejores coches y complementos y dominar la ciudad.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

ODDWORLD

Abe está en los huesos, sólo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.795

PAX CORPUS

La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha ¿serás capaz de proteger a la raza, o te atreverás a destruirla?

P.V.P. 6.995

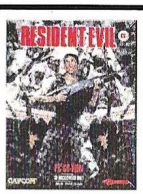
PRECIO OPEN: 6.750

QUEEN: THE EYE

Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda, es necesario ver para creer.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.990

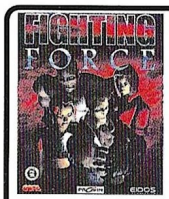


RESIDENT EVIL

Acción sangrienta en primera persona: cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 5.500

PRECIO OPEN: 5.450

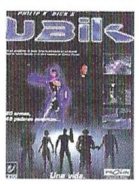


FIGHTING FORCE

Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas y experimenta nuevos movimientos.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN 6.995



UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en esta estrategia 3D en tiempo real.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.495

El Monstruo Multimedia

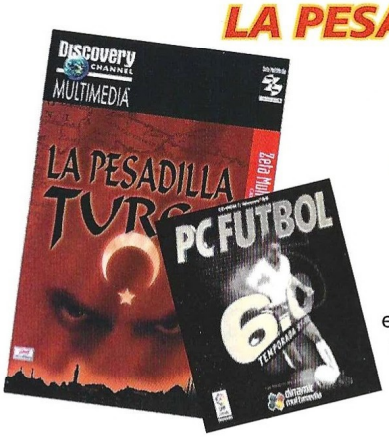
Open Multimedia

Más de 500 m2 dedicados al software multimedia
la tienda más grande de Europa en su categoría

APROVECHA LOS 12 OFERTONES DEL MONSTRUO,

LOTE PITON

LA PESADILLA TURCA
PC-FUTBOL 6.0



Un lote estrella a un precio increible. Sólo La pesadilla Turca ya son 6 CD ROMs. Una increíble Aventura Gráfica en el ambiente exótico de Estambul, misterio y mucha diversión asegurados. Disfruta tambien con PC-Futbol 6.0, el título estrella del Software español. La mejor simulación de fútbol de la liga española. Si todavía no lo tienes, esta es tu oportunidad.

~~11.000~~ PRECIO OFERTA 7.500

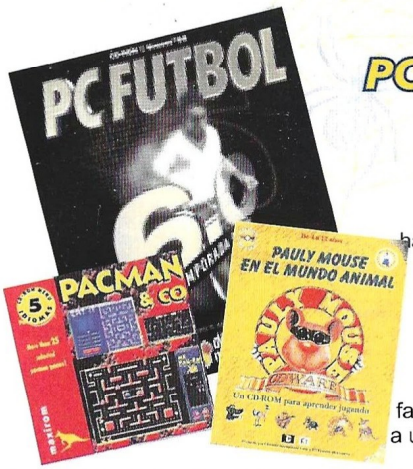
LOTE MURCIELAGO

PC-BASKET 6.0
ISLAND PERIL
PACMAN & Co.

PC-Basket 6.0, el esperado simulador de Basket de la liga ACB con soporte 3DFX, más Island Peril, el fascinante juego de acción tipo Doom y PACMAN & Co: más de 25 juegos de Pacman al estilo de las mejores máquinas recreativasl.Todo a un precio imposible de superar.

~~8.000~~ PRECIO OFERTA 2.995

LOTE [illegible] ANTI



PC-FUTBOL 6.0
PACMAN & CO.
PAULY MOUSE

Esta es tu oportunidad de hacerte con el PC-Fútbol 6.0 y además podrás disfrutar con Pacman & Co.con hasta 20 juegos al mejor estilo de las máquinas recreativas y con Pauly Mouse para seguir las aventuras ecológicas del famoso ratón. Todo el conjunto a un precio realmente increible.

~~11.000~~ PRECIO OFERTA 2.995

LOTE DE LA COBRA

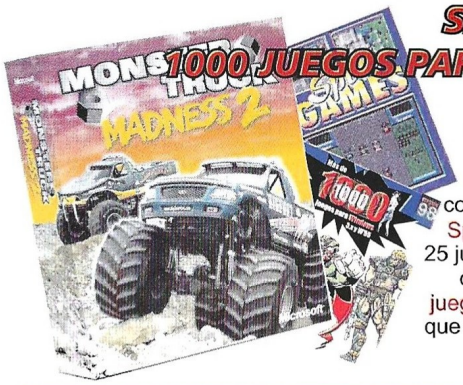
XENOCRACY
ESTRATEGIA!
SHAKII THE WOLF

Xenocracy, la guera solar definitiva. Conviertete en un Ala Dorada e inclina la Balanza.Diferentes modalidades de Juego. Además Estrategia!, la mejor colección de juegos de Estrategia para Windows 95 y Shakii The Wolf! el magnífico juego de Arcade con el Lobo más simpático.

~~16.000~~ PRECIO OFERTA 7.500

LOTE VIUDA NEGRA

MONSTER TRUCK MADNESS 2
SPORT GAMES
1000 JUEGOS PARA WINDOWS



Han regresado los monstruos con Monster Truck Madness 2 pcon más circuitos más coches y más acción con Sport Games con más de 25 juegos seleccionados de deportes y Más de 1000 juegos para Windows, para que no se te acaben nunca.

~~14.000~~ PRECIO OFERTA 7.500

LOTE SANGUIJUELA

STARCRAFT
ESTRATEGIA!
CHESS

Starcraft, el mejor juego de estrategia en tiempo real del año junto con Chess, una selección de 25 juegos de ajedrez para mejorar tus habilidades estratégicas y por último Estrategia! la mejor selección de 20 juegos de estrategia para W-95. Todo, a un precio increible.

~~13.000~~ PRECIO OFERTA 5.990

Para pedidos llama ahora al 93 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

RESÉRVALO YA, LLAMA AHORA AL 93 457 82 75

LOTE ESCORPIÓN

PC-FUTBOL S. ESPAÑOLA
SPORT GAMES
CONCIERTO EN MIDI

Para que los aficionados al Futbol puedan seguir al detalle los Mundiales de Francia: PC-Futbol Selección Española, que además incluye una CD-ROM con la Historia de la Selección Española. Acompañado de Sport Games la fantástica colección con 25 juegos de Deportes y Concierto en Midi para que puedas crear tu propia música.

~~9.000~~ PRECIO OFERTA 2.995

LOTE MEDUSA

MOTORHEAD
SPORT GAMES
BREAKOUT

Lo último en competición automovilística con un magnífico sistema de Inteligencia Artificial y una increible suavidad de manejo Motorhead junto con Sport Games, ycon su magnífica selección de 25 juegos de deportes y Breakout, la mejor selección de juegos de "ruptura" con efectos y gráficos impresionantes..

~~12.000~~ PRECIO OFERTA 5.990

LOTE marabunta

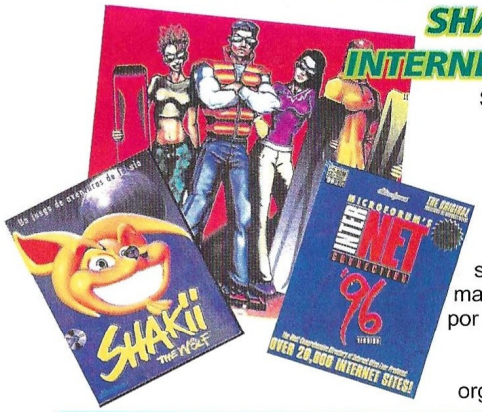
COMMANDOS
ESTRATEGIA!
SOULTRAP

Commandos combinación de Estrategia en tiempo real y acción como no has visto nunca, modelos detallados en 3D y un sistema avanzado de Inteligencia Artificial que convierte al enemigo en un peligro, además Estrategia!, para que sigas con 20 juegos de Estrategia más y SoulTrap, la acción que te atrapará.

~~15.000~~ PRECIO OFERTA 6.990

LOTE ONDA

SNOW WAVE AVALANCHE
SHAKII THE WOLF
INTERNET CONEXIONS



Si no has visto todavia un simulador de Snowboard esta es tu ocasión, prueba lo mejor: Snow Wave Avalanche, acompañado por Shakii The Wolf, el simpatiquísimo lobo en un magnífico juego de arcade y por Internet Conections, más de 20.000 direcciones de Internet perfectamente organizadas como una guía

~~12.000~~ PRECIO OFERTA 2.995

LOTE TIBURON

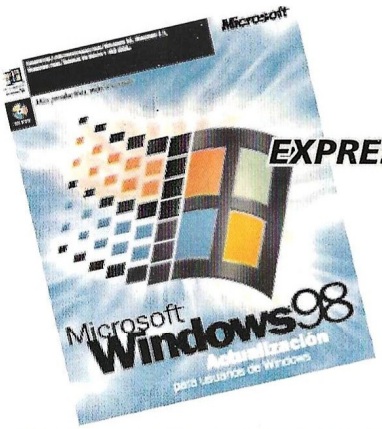
OUTWARS
EXPECT NO MERCY
ESTRATEGIA!

El primer gran Arcade de Microsoft con soporte 3Dfx: Outwars, Prepárate para surcar los diferentes mundos con tu jetpack y defiende tu mundo del ataque alienígena, junto con Expect No Mercy, el juego de acción más agresivo y además Estrategia! el último compendio de juegos de estrategia para W-95.

~~16.000~~ PRECIO OFERTA 7.990

LOTE CAIMAN

WINDOWS 98
PAULY MOUSE
INGLES ESENCIAL
EXPRESIONES EN INGLES
PC-FUTBOL 6.0



Si quieres dar un salto en seguridad, en prestaciones en nuevas posibilidades, apuntate ya a ser el primero en usar Windows 98. Nunca tendrás una oportunidad mejor para hacerlo que este superlote.

~~20.000~~ PRECIO OFERTA 19.900

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

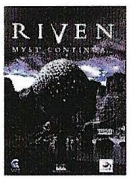
LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

AVENTURA Y ROL

BROKEN SWORD II
Como protagonista te verás involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990

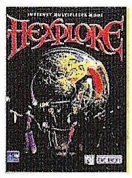
PRECIO OPEN: 6.700



RIVEN: MYST II
Lo que ayer sólo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500

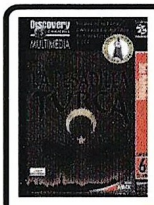
PRECIO OPEN: 7.495



HEXPLORE
¿Te acuerdas de Gauntlet?. Tanto si te acuerdas como si nó, aquí tienes la mejor versión en la historia de esta saga, vistas 3D y hasta 4 personajes con funciones independientes.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN 6.750



PESADILLA TURCA
Aventura gráfica en Istambul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportaran a la magia de los bazares turcos.

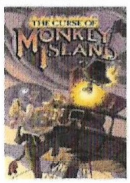
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.900

BLADE RUNNER
Viaja al futuro Los Ángeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990

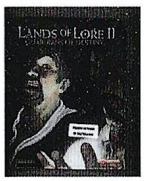
PRECIO OPEN: 7.495



MONKEY ISLAND 3
Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te ha invocado para que salves a Silmaria del desastre.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 6.990



LANDS OF LORE 2
Entra en un mundo medieval, donde deberás conseguir librarte de tu maldición y evitar que el mal nazca de nuevo. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

FALLOUT
Rol en la era postnuclear. Diséñate tu personaje, evita la contaminación de los aquiferos y salva a la humanidad del último desastre.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.795

MIGHT & MAGIC VI
Prepárate a disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

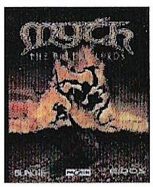
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

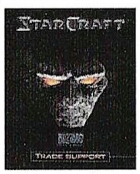
ESTRATEGIA



MYTH
Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Gráficos 3D con Inteligencia artificial.

P.V.P. 7.995

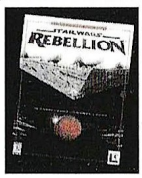
PRECIO OPEN: 7.250



STARCRAFT
Humanos, Protoss y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las razas es totalmente diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 5.990

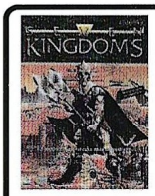
PRECIO OPEN: 5.495



STAR WARS: REBELLION
La estrella de la muerte ha caido y el imperio está debilitado. entra en uno de los bandos y domina el Universo.

P.V.P. 7.990

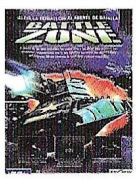
PRECIO OPEN: 7.495



SEVEN KINGDOMS
Estrategia en tiempo real donde tendrás que administrar tus recursos, tu economía, la diplomacia y el comercio.

P.V.P. 7.990

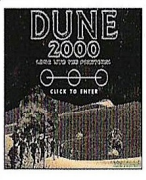
PRECIO OPEN: 7.750



BATTLE ZONE
Estrategia a tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado con los descubrimientos de tecnología extraterrestre ¿Serás capaz de ganarla?

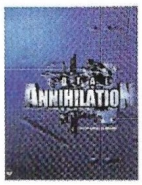
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.995



DUNE 2.000
Sumérgete en el mundo de Dune y compite con Ordos y Harkonen por el control de la especia. Un remake de la saga para amantes de la estrategia.

A CONSULTAR



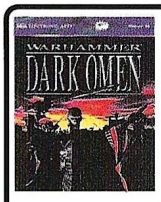
TOTAL ANIHILATION
Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, aliate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

PAX IMPERIA
Coloniza Planetas y sé el amo del Universo. Gran Juego de estrategia espacial, con una Banda Sonora increible.

A CONSULTAR



WARHAMMER: DARK OMEN
Conviértete en un capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las horadas oscuras.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.990

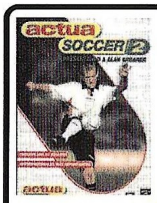
El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

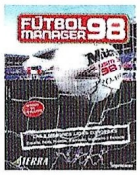
DEPORTES



ACTUA SOCCER 2
Elige jugar con cualquiera de los 64 equipos profesionales que presenta, en uno de los 24 campos con diferentes condiciones atmosféricas.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495



FUTBOL MANAGER 98
Dirige tu propio Club y viste su camiseta, escoge entre 6 ligas europeas. Totalmente en castellano. Gran Base de Datos.

P.V.P.: 5.750

PRECIO OPEN:5.990

COPA DEL MUNDO DE FRANCIA
Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y movimientos mejorados.

PRECIO OPEN: 5.750

NBA LIVE'98
El más fantástico simulador de baloncesto. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.750

GOLF PRO
Prepárate para disfrutar de un realismo sin precedentes con el revolucionario sistema Mouse Drive sólo superado por el palo de Golf.

P.V.P. 2.995

PRECIO OPEN: 2.995

EXTENSION PC-FUTBOL + PC-CALCIO
La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que además puedas disfrutar de la liga Italiana.

P.V.P. 2.500

PRECIO OPEN: 2.500

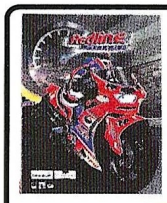
Si tienes una tienda informática y quieres poner un punto de venta del Monstruo Multimedia, ¡contacta con nosotros!

SIMULADORES

SCREAMER RALLY
Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 3.990

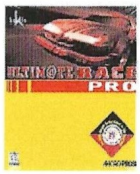
PRECIO OPEN: 3.750



REDLINE RACER
Derrapa, tumba, activa el turbo y siente la potencia de estas motos en un juego magnífico e indescriptible. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995

PRECIO OPEN: 6.500



ULTIM@TE RACE PRO
Conviértete en el piloto más rápido de toda la competición en los 18 circuitos. Ajusta el coche a tu medida y sal a la pista.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.990

CASTROL HONDA SUPERBIKES
Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.495

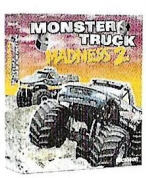
F1 RACING SIM.
Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

P.V.P. 8.995

PRECIO OPEN: 7.500

MOTOR HEAD
Una alta jugabilidad, una sofisticada inteligencia artificial, que hace a los oponenetes duros de verdad. La suavidad de control hace que este juego destaque.

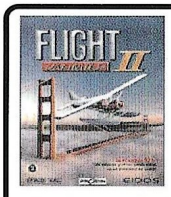
A CONSULTAR



MONSTER TRUCK MADNESS 2
Los monstruos han regresado, más circuitos, más coches, más acción y emoción. Soporte 3Dfx y Forcefeedback.

P.V.P. 7.990

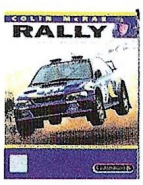
PRECIO OPEN: 7.495



FLIGHT UNLIMITED 2
Lo que siempre habías deseado: 5 aviones para un simulador de vuelo muy realista. Pero vigila, no estarás solo en el aire.

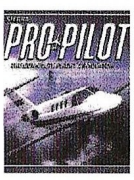
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



COLIN MCRAE RALLY
Gran simulador de Rallies, 12 vehiculos reales 48 circuitos en 8 paises. Personaliza tu vehículo. Todo un reto!.

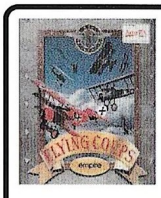
A CONSULTAR



SIERRA PRO-PILOT
Capaz de satisfacer a los más expertos, este simulador raya en la realidad. Variedad de naves y opciones. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 6.750

PRECIO OPEN: 5.990



FLYING CORPS GOLD
Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

P.V.P. 2.990

PRECIO OPEN: 2.750

APACHE: LONG BOW 2
Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da un realismo absoluto. Genera una nueva guerra cada vez que juegues.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.750

Consulta ahora nuestra página web en Internet
www.openmultimedia.com

Open Multimedia

El Monstruo Multimedia

Top Secret

TRUCOS La nueva cosecha

Como siempre, te ofrecemos trucos para varios juegos de los que revisamos este mes, y alguno de última hora para títulos de reciente lanzamiento. No te dejes vencer por un juego.

UNREAL

Desde la consola del juego accesible desde el menú de opciones (consulta el manual si es necesario), teclea estos códigos y pulsa ENTER.

ALLAMMO	999 de munición para todas las armas.
FLY	volar
GHOST	atravesar puertas y paredes
WALK	desactiva el modo vuelo y fantasma
GOD	modo dios
SUMMON arma	sustituye "arma" por el nombre del arma u objeto que quieras y éste aparecerá ante ti.
PLAYERSONLY	detiene el tiempo. Tecléalo otra vez para volver a activarlo.
OPEN nombre	sustituye "nombre" por el nombre del mapa que quieras jugar (hay una carpeta llamada MAPS en el CD del juego donde podrás encontrar todos los nombres).
BEHINDVIEW 1	juego en tercera persona
BEHINDVIEW 0	vista normal subjetiva

MOTORHEAD

Para todos los trucos, debes entrar en opciones personales y teclear el primer código como nombre y el segundo como equipo.

Supercars Grem	vista de pájaro de la carrera
Demon Grem	suspensión máxima
g-ride west	suspensión estilo L.A.
Buzz Aldrin NASA	tu coche saltará
Ignition UDS	variante divertida del truco anterior
Ramlosa H20	modo agua, sólo para tarjetas aceleradoras
R Peterson Swe	acceso a todos los coches y circuitos
Lemmy Ace	modo infernal

ARMY MEN

Pulsa ESCAPE durante el juego y teclea el código que quieras.

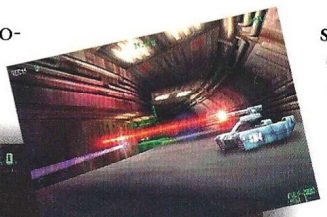
TRIUMPH	ganar el escenario
PYROMANCER	activar/desactivar explosiones con el botón derecho del ratón

AEROBALLISTICS soporte aéreo completo
INVULNERABLE el sargento será invulnerable
PARALYSIS los enemigos quedan inmóviles
TELEKINETIC transporta al sargento a cualquier parte del mundo (entra en el modo scroll antes y desplaza el mapa hasta el punto que quieras).
PLETHORA recargar munición
OCCULTATION modo silencioso, nadie verá al sargento a menos que éste dispare

FORSAKEN

En cualquier menú, teclea BUBBLES para activar los códigos.

thefullmonty acceso a todos los niveles con los menús
iamzeus modo dios, todas las armas y munición, cápsulas de energía y dos armas nuevas



NIGHTMARE CREATURES

Teclea los códigos en el menú principal del juego. Deberías oír un sonido de confirmación.

EVERYWHERE activa los demás códigos y te da acceso a cualquier nivel
BOULON todos los objetos de forma ilimitada
CHICO encoger al personaje
GU cortar
BRONKO jugar con un monstruo
DAVID desactivar combos

WARBREEDS

Para activar los trucos tendrás que tener una partida en funcionamiento; para activarlos, pulsa primero la tecla Bloq Mayusc. y a continuación teclea SPAMSPAMSPAMHUMBUG mientras mantienes pulsada la tecla Control. Vuelve a pulsar Bloq Mayusc. y ya sólo tienes que utilizar F9 para introducir los siguientes códigos:

set none Te deja ver el mapa entero
cgk max Pone tu nivel de cgk al máximo
egg boy returns Provoca un terremoto
crop pop Aparecen vainas en todas las zonas de cultivo.
kill Mata a lo que tengas seleccionado (incluyendo, por supuesto, a los enemigos).

Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

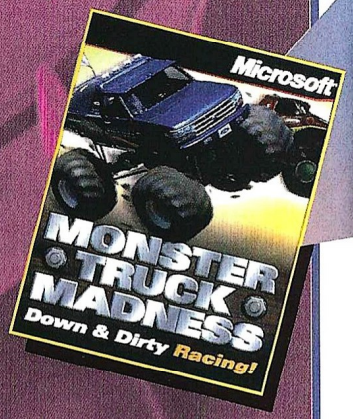
Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

10 JUEGOS "MONSTER TRUCK MADNESS"

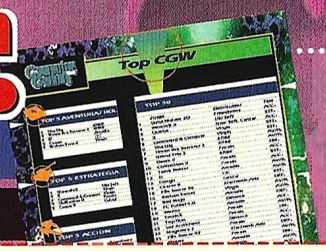
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

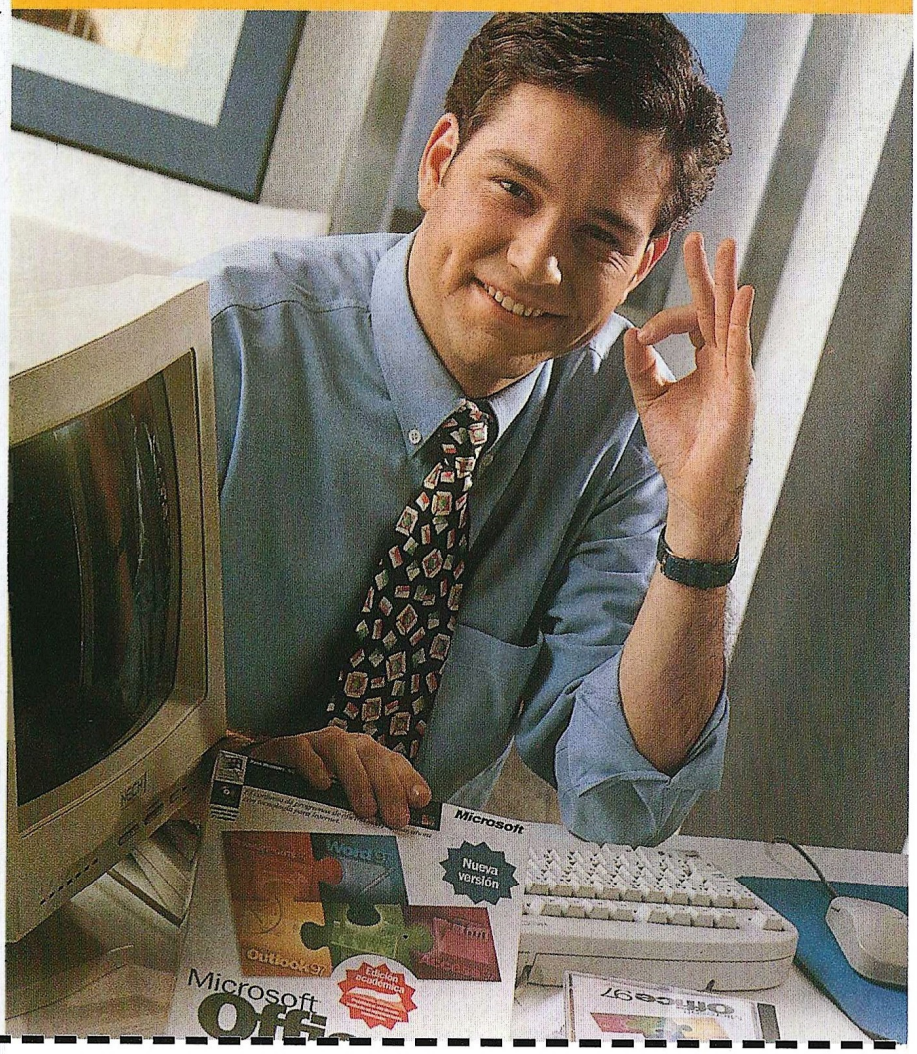
Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Dirección de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón de la PYME*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesiones técnicas:**
  - *Climatización*
  - *Delineación en Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Master en Ofimática*
  - *Windows 95*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración e Interiorismo*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
- **Ocio:**
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*

¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?



Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu curriculum brillantemente.

DOMÍNALA FÁCILMENTE CON LOS CURSOS CEAC.

Con profesor particular
que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material
que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC.
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC
que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____
que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes, de regalo.

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

Población _____ *Provincia* _____

Teléfono _____ *F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.
Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K804

Contenido de los CD´s

Twin Lazers

Este mes Computer Gaming World te regala un duro desafío con Twin Lazers, un juego arcade en toda regla que te propone salvar a un planeta de una peligrosa amenaza alienígena.

REQUISITOS MÍNIMOS

Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, ratón, Windows 95

MS-DOS

Cambia a la unidad de CD-ROM y ejecuta el programa INSTALL.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Para ejecutar el juego tendrás que cambiar al directorio donde lo hayas instalado y ejecutar el programa TL.

WINDOWS 95

Abre el CD-ROM y ejecuta el programa INSTALL.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Para ejecutar el programa tendrás que abrir la carpeta donde hayas instalado el juego y ejecutar el archivo TL.

CONTROLES

En el CD hay un archivo de texto llamado LEEME con un resumen de los controles. Puedes redefinirlos desde el menú de opciones del propio juego o utilizar joystick.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. El mes que viene publicaremos algunos trucos en la sección TOP SECRET.

SERVICIO TECNICO

Twin Lazers es perfectamente compatible con WINDOWS 95 y MS-DOS, siempre y cuando tu ordenador cumpla los requisitos mínimos. En caso de no funcionar, asegúrate de haber instalado los controladores de CD-ROM y tarjeta de sonido para MS-DOS que tu ordenador tiene que incluir de fábrica.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Ajusta el modo de memoria para programas MS-DOS en Windows 95 a "Automático". Puedes hacerlo con las propiedades del programa TL usando el botón derecho del ratón.

2.- Tener instalados los controladores de CD-ROM y tarjeta de sonido para MS-DOS.

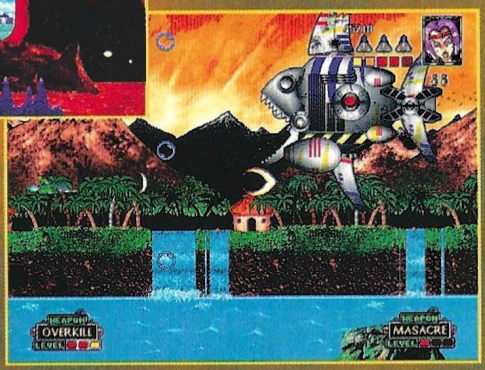
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

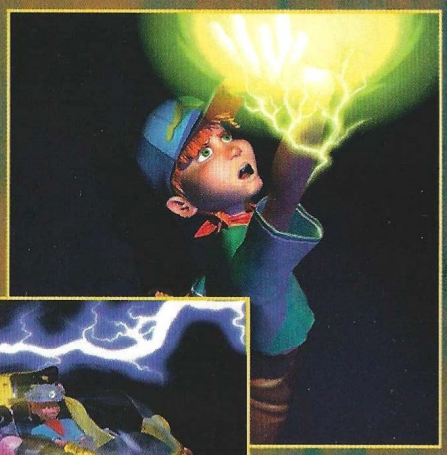
A FRANQUEAR EN DESTINO

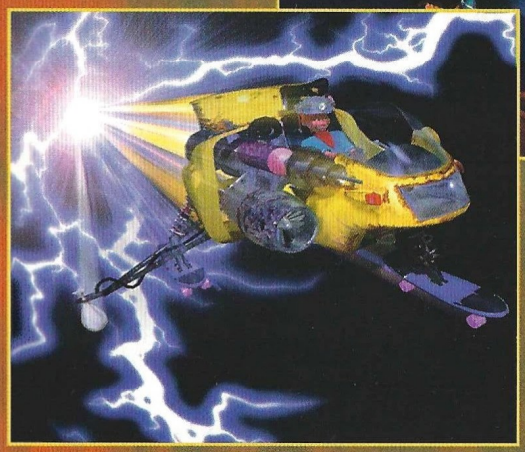
CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA

Demo Jugable de Heart of Darkness

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO





Requisitos Mínimos: 486/66 MHz, 16 MB de RAM, SVGA VLB o PCI, 84 MB de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo HOD_DEMO-EN. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo.

Ejecución: Se creará un grupo de programas para Heart of Darkness con un acceso directo al mismo.

Controles: Usa los cursores para moverte, y las teclas CTRL, ALT y SHIFT para disparar y saltar. Puedes redefinirlos.

El programa de instalación te preguntará si quieres instalar DirectX o no. Si no está instalado en tu sistema, tendrás que hacerlo en ese momento.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.
MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1
IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACION de NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.
CDB16E403.EXE Netscape para Windows 3.1
CDB32E403.EXE Netscape para Windows 95

TOP SECRET INTERACTIVOS

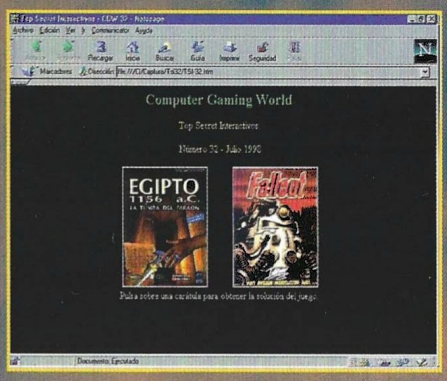
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI32 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-32. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LAS 15 ENCICLOPEDIAS ENCARTA CORRESPONDIENTES AL SORTEO DE LA ENCUESTA PUBLICADA EN EL Nº27 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JULIO PEREZ TRUJILLO ..... FUENGIROLA (MALAGA)
ANTONIO BENITO MARTIN ..... SALAMANCA
FERNANDO TORREJON PIRIZ ..... YELES (TOLEDO)
CARLOS FELIPE PONS CALVO ..... CASTELLON
MIGUEL ANGEL CABANES JAREÑO ..... ALICANTE
MIGUEL ANGEL PEREZ LAGO ..... LA CORUÑA
JOSE MANUEL COSTA GARCIA ..... CAMBADOS (PONTEVEDRA)
PABLO LOJO RIAL ..... ILLA DE AROUSA (PONTEVEDRA)
RUBEN LOUZAO ZAPICO ..... LA CORUÑA
PEDRO COLETO MEGIAS ..... BARCELONA
PAULA GONZALEZ MUÑOZ ..... MADRID
JESUS MIGUEL ABARCA PATON ..... MADRID
ISABEL PAIXAO NEVES ..... LERIDA
JAVIER MATO MERINO ..... LAGUNA DE DUERO (VALLADOLID)
MANUEL MARTIN GOMEZ ..... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 10 DIV GAMES STUDIO CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº30 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

PEDRO CUENCA DE BLAS ..... LA CASTRILLA (SEGOVIA)
FRANCISCO JOSE LUQUE OLIVEROS ..... ESPARTINAS (SEVILLA)
ANTONIO GARCIA GARCIA ..... CERDANYOLA (BARCELONA)
IAGO REGO GONZALEZ ..... LUGO
RAFAEL ZUQUE PINO ..... AMPOSTA (TARRAGONA)
ENRIQUE GARCIA ROJO ..... OVIEDO (ASTURIAS)
RAUL DELGADO PELAYO ..... CADIZ
ARTURO IGUALADA VALERO ..... CUENCA
RAFAEL LESTAYO RIVEIRO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
MANUEL POYATO FALERO ..... HUELVA

LOS GANADORES DE LOS 5 LOTES DE PREMIOS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO REDLINE RACER PUBLICADO EN EL Nº30 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

EDUARDO JOSE COLLANTES OCON ..... MALAGA
MARIANO GARCIA BONEL ..... BARCELONA
ABEL OROZ VICENTE ..... PAMPLONA (NAVARRA)
JOSE SANTIAGO ZAZO CRESPO ..... ILLESCAS (TOLEDO)
CARLOS RODRIGUEZ GARCIA ..... BARCELONA

Computer Gaming World

Commandos

CONCURSO

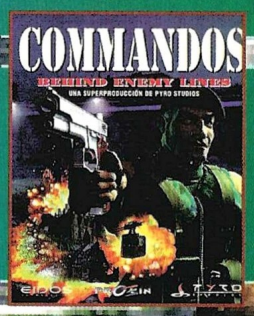
Si a estas alturas no conoces Commandos: Behind Enemy Lines, es que has debido estar viviendo en otro planeta durante los últimos meses. Ahora Pyro Studios, Proein y Computer Gaming World vuelven a insistir este mes con la sencilla modalidad de concurso iniciada el mes pasado (más fácil no te lo podemos poner): sólo tienes que enviar el cupón adjunto para participar en el sorteo de los premios.

Como ya deberías saber, Commandos: Behind Enemy Lines es la primera producción de Pyro Studios, que bajo los auspicios de Proein ha conseguido vender el juego para su distribución internacional a EIDOS por la bonita cifra de un millón de dólares. El juego te pone al mando de un grupo de especialistas que deben atacar una serie de puntos vitales del Eje durante la Segunda Guerra Mundial para facilitar la victoria aliada. Veinte duras –y nos quedamos cortos con este adjetivo– misiones te mantendrán ocupado durante largas horas de insomnio provocadas por la terrible adictividad que el juego produce.

Cada uno de los comandos posee una serie de habilidades diferentes, y por tanto todos ellos son necesarios e imprescindibles, desde el boina verde al piloto. Si te queda alguna duda respecto al juego, no tienes más que leer el análisis incluido en este mismo número. Suerte en el sorteo, y si no eres uno de los afortunados, seguro que tienes una tienda cerca donde poder comprar el juego.

Premios:

- 15 JUEGOS Y 15 CAMISETAS DE COMMANDOS



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Commandos")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos y una de las camisetas de Commandos. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 16 de Septiembre de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máxi- mo del 14 de Septiembre de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 16 de Septiembre de 1998, publicándose el resultado en el número 35, correspondiente a Octubre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Diablo	Ubi Soft
3	Broken Sword 2	Virgin
4	Blade Runner	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires	Microsoft
2	Civilization II	Proein
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	C&C Red Alert	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Jedi Knight	Erbe
3	Quake II	Proein
4	Tomb Raider	Proein
5	Duke Nukem 3D	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	FIFA 97	Electronic Arts
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic
4	Fútbol Pro 97/98	Proein
5	NBA Live 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Red Baron 2	Coktel
3	iF-22	Friendware
4	EF-2000	Infogrames
5	Grand Prix 2	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
2	Age of Empires	Microsoft	EST.
3	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
4	Jedi Knight	Erbe	ACC.
5	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
6	Civilization II	Proein	EST.
7	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
8	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
9	Quake II	Proein	ACC.
10	Tomb Raider	Proein	ACC.
11	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
12	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
13	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
14	Quake	New Soft. Center	ACC.
15	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
16	Doom II	Erbe	ACC.
17	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
18	Z	Virgin	EST.
19	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
20	Blade Runner	Virgin	AV/R.
21	Constructor	New Soft. Center	EST.
22	Commandos	Proein	EST.
23	MDK	Virgin	ACC.
24	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
25	Atlantis	Friendware	AV/R.
26	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
27	Starcraft	Coktel	EST.
28	Outlaws	Erbe	ACC.
29	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
30	Battlespire	Virgin	AV/R.
31	Carmageddon	Arcadia	ACC.
32	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
33	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
34	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
35	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
36	Broken Sword	Virgin	AV/R.
37	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
38	Riven	Electronic Arts	AV/R.
39	Turok	New Soft. Center	ACC.
40	POD	Ubi Soft	ACC.
41	X-Wing Vs. Tie Fighter	Erbe	ACC.
42	Caesar II	Coktel	EST.
43	Dark Earth	Proein	AV/R.
44	Red Baron 2	Coktel	SIM.
45	The Dig	Erbe	AV/R.
46	Total Anihilation	New Soft. Center	EST.
47	Men in Black	Arcadia	ACC.
48	Deathtrap Dungeon	Proein	ACC.
49	Little Big Adventure 2	Electronic Arts	AV/R.
50	iF-22	Friendware	SIM.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

FINAL FANTASY VII
Ahora para tu PC
PC CD
SQUARESOFT
EIDOS INTERACTIVE
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com
© 1997, 1998 Square Co. Ltd. Todos los derechos reservados.
Final Fantasy y Squaresoft son marcas registradas de Square Co. Ltd © & Published 1998 Eidos Interactive Ltd. Todos los derechos reservados.

GROLIER INTERACTIVE
http://grolier.co.uk

PlayStation
WINDOWS CD-ROM PC
QSOUND
SIMIS

UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

Ubi Soft ENTERTAINMENT

©1997 Veritas Productions Ltd. Editado por Grolier Interactive. Desarrollado por Simis y Hencoup.
Todos los derechos reservados. Las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.